The Most Famous PC Game Section of Game Champ





이제 남은 것은 동료들과 함께 무인도를 탈출하는 것 뿐이다.



꿈과 희망의 다우PC게임 컬렉션

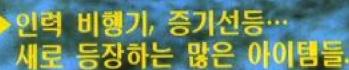
>우수성이 인정된 아이템 작성

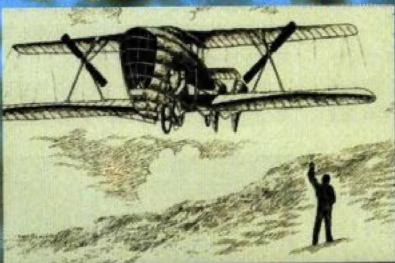
구인도에서 당신과 생사를 같이할 5인의 표류자



▶이건일 (13세)

외무부에 근무하는 아버지와 명문가 출신의 어머니 밑에서 자랐다. 아직 중학생인데도 두뇌가 명석하고 경이로울 정도로 박학다식한 장점을 가진 소년이다.

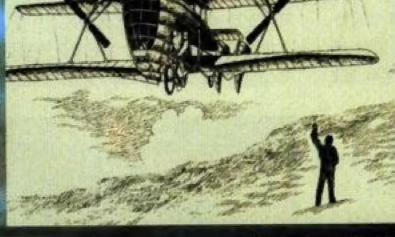






▶이향숙 (17세)

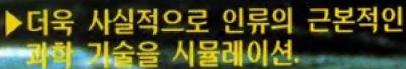
부모를 잃고서 할아버지 댁에서 자리난 향숙은 그 때문에 아주 내성적이고 조용하다. 성실한 반면, 결단력이 좀 부족하지만 직감, 육감이 아주 영적 능력을 발휘하기도 하다.

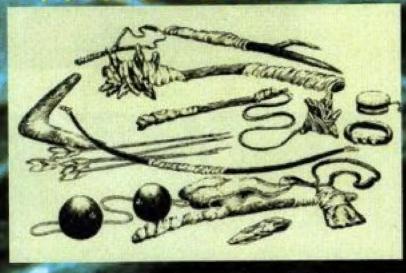




▶플로라 밴티엔느 (19세)

파리, 마리온 국립병원에 근무하는 간호사. 직업대로 사람 보살피기를 좋아하고 상냥하다. 중요한 시기에 멍청한 행동을 저지르고 마는 덜렁이 아가씨지만 약품 지식에 관해 통달해 왔다.







▶마이클 웨인 (20세)

법대 다니는 대학생으로 자칭 플레이보이라는 미국인. 자기중심적이고 제멋대로 행동하는, 장점이라곤 없는 캐릭터 같지만 내기에 관한한은 천재적인 수완을 발휘하기도 하며 무인도에서 의외의 국면으로 이끌기도 한다.



▶남민아 (25세)

국내의 일류 외국기업에 근무하는 여사원 주말엔 반드시 체력단련을 하여 몸매를 유지하고 화려한 것을 상당히 좋아하며 동시에 남성편력도 심한편. 두뇌회전이 빠른 여자로 멤버간의 화합을 유지시키는 존재.

기(주)다우기술

서울시 강남구 역삼동 707 - 7 대아빌딩 TEL: (02)3450-4500(대표) FAX: (02)552-0986 크로바 전화 080-022-3883 하이텔, 천리안 "GO DAOU" H/W 문의및 A/S (032) 653 - 9471 S/W 문의및 A/S (02) 3450 - 4710

총 판 매 원



서울특별시 용산구 한강로3가 2-23 나진상가 15돔 1층 109호 TEL:703-1564

Media Entertainment Company Copyright © KSS



KS Corp. 게임 유통업체로 신규 진출

KS Corp이 미국의 대형 게임 유통업체인 GTi(GT Interactive Software)와 계약을 맺 고 국내에 게임을 유통한다. GTi는 미국의 게임 유통업체로 둠, 듀크3D 등을 유통해 미국에서

크게 히트시킨 유통사 중 하나이다. 이번에 GTi가 KS Corp와 계약을 맺고 국내에 들여올 작품은 시빌 리언X(마라톤 2), AMOK, BEDLAM 등이다. 시빌리

언 X는 맥용 3D액션 게임으로 이번에 윈 95용으로 컨번전해 출 시할 예정이다. 이밖에도 액션 슈 팅 게임인 AMOK, BEDLAM 등 다수의 작품들이 대거 출시될 것 이다

한편 KS Corp는 앞으로 GTi 에서 출시하는 모든 게임들을 매 달 2-3개씩 출시할 예정이라고 밝혔다.

올 연말, RPG게임 열기

올 겨울방학 시장에 RPG게임이 대거 출시된다. 올 겨울방학에 출시될 게임은 제네시스 2, 디아블 로, 천상소마 영웅전, 지무신대전 네크론, 폴리크롬 등이다. 이 중 제네시스 2와 천상소마 영웅전은 이 미 발매된 상태로 현재 꾸준한 인기를 보이고 있다. 이들 RPG게임들은 국내 게이머들이 RPG게임을 좋 아하는 것을 감안, 겨울시장을 겨냥하고 모두 발매 된다.

이들 RPG게임 중 제네시스 2. 천상소마 영웅전. 지무신 대전 네크론 등 국내 제작 게임이 절반이상 을 차지하고 있어 국내 게임 시장 전망을 밝게 하고

있다.

한편 SKC에서 발매할 예정인 블리자드의 디아 블로가 게임의 잔인성 때문에 국내에 출시할 지는 아직 미정 이다.

쌍용정보통신이 올 1월 라스트 워리어를 출시하 면서 새로운 게임 사업을 구상하고 있다.

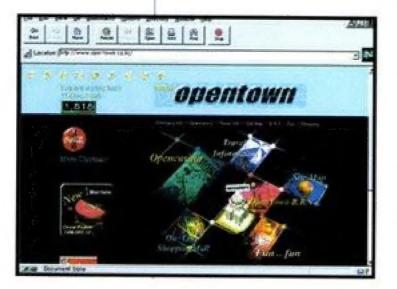
쌍용정보통신, 게임 수출 막 올라

라스트 워리어는 윈 95용으로 제작중인 RPG게임 으로 시네드림 엔터테인먼트와 자본을 출자하여 극 장용 만화영화로 제작, 97년 여름에 개봉할 예정에 있다

쌍용정보통신은 이 게임의 출시와 함께 게임 캐 릭터, 가이드 북, 인터넷 멀티 플레이 게임, RPG 제작 노트 등을 기획 중에 있다.

또한 이 게임은 미국, 일본으로 수출을 추진 중 에 있으며 PS용, SS용으로 컨버전할 예정이다





삼성영상시업단 게임 사업 강화

삼성영상사업단이 올 겨울 시장에 D. 스페이스 잼 등을 출시하면서 게임 사업을 강화한다. 이들 타 이틀은 모두 어클레임과 계약 관계를 맺고 있는 11 개의 작품이다.

이들 작품을 살펴보면 「스페이스 잼」, 「드래곤 허 트」, 「매직 더 개더링: 배틀 메이지」, 「에일리언 트 릴로지」, 「더 크로우」, 「WWF」, 「D」, 「NBA 익스트 림」,「배트맨 포에버」,「배드 모조」,「아이언 맨」이 다. 이밖에도 UBI와 계약을 체결하고 있는 「레이 맨 2」등이 있다. 삼성영상사업단은 앞으로도 유럽의 계약사들과 접촉 중에 있으며 좋은 게임은 계약을



모두 게임으로 만들 예정에 있다.

(주)막고야, 세균전 윈 95용으로 제작

(주)막고야에서 도스용 세균전 95를 윈도95용으로 컨버전 작업 중에 있다. 도스용 세균전95는 320*200모드의 해상도였는데 이번 윈도 95용으로 개발함에 따라 640*480모드로 바뀌게 되었고 운영

체재도 윈도 95용으로 완전히 전환시킨다. 막고야는 이 작업이 끝나는 대로 1월 중으로 세균전 for 윈도 95, 세균전 for맥용을 출시한다. 현재 80%이상의 작업을 보이고 있으며 또한 제 3지구의 카인은 현재최종 마무리 작업 중에 있는 것으로 알려졌다. 이들게임은 모두 막고야에서는 알파테스트와 베타테스트를 할 예정이다. 한편 (주)막고야 에서는 윈도 95용의 게임을 계속 제작, 출시할 예정이다.

하이콤이 새로운 스타일의 액션RPG 게임인 코룸 (Corum)을 제작 중에 있다. 코룸은 윈도 95용 액션 RPG게임으로 97년 3월에 출시할 예정이다. 이 게임은 다이렉트 X를 쓰며 모든 캐릭터와 맵이 30로 제작된다.

특히 이번에 제작되는 코룸은 다른 국산 게임과는 달리 고해상 도 모드를 쓰며 프레임 을 강화시켰다.

또한 완성도 높은 게임 제작을 위해 640 ×640에 16개의 맵이 하나가 되어 한 스테이지를 이루고 있다.

한편 하이콤은 코룸 을 국내 시장보다는 외 국으로 수출을 추진중 에 있는 것으로 알려졌 다.

(주)한국 라이센싱, 어코레이드와 계약 체결

(주)한국 라이센싱이 하드볼 시리즈로 유명한 미국의 어코레이드와 계약을 체결했다. 이번 한국 라이센싱이 출품한 첫 잠품은 「에라디케이터(Eradicator)」로 둠 스타일의 아케이드 게임이다.

이밖에도 한국 라이센싱 이 어코레이드의 전략 시뮬 레이션 게임 「데드락 2(Deadlock 2)」, 3D 폴리 곤 야구 게임 「하드볼 6(Hardball 6)」, 「테스트 드라이브 4(Test Drive 4)」등총 11개의 타이틀을 출시할 예정이다.

한편 한국 라이센싱은 지 난 16일부터 20일까지 있었 던 윈도우 월드 전시회에 에베루즈를 전시했다. 이번 에베루즈는 윈도우 버전과 맥 버전을 동시에 출시할 예정이다.

오픈 소프트, 인터넷에 오픈 타운 구축

오픈 소프트가 오픈타운이라는 사이버 타운을 인터넷상에 서비스한다. 오픈타운은 사이버 공간 안에 성인용 게임, 온 라인 쇼핑 몰 및 여행 정 보를 제공하는 가상도시로 국내에서 처음으로 카 지노 게임을 서비스 한다.

오픈 카지노 게임은 온라인 상의 실제 카지노 게임으로 슬롯, 블랙잭, 비디오 포카, 주사위 게 임을 서비스한다. 오픈 카지노 게임은 MM DI-RECTOR로 제작된 게임으로 점수 및 기록 등이 자동 저장되어 1,2등에게는 상품이 주어진다.

한편 오픈타운내 온라인 쇼핑 타운에서는 CD ROM 타이틀, 자동차 타이어를 인터넷에서 주문 판매한다.

오픈 카지노 하는 법

오픈 사이트에 접속하여 사용자 등록을 끝내고 게임을 다운 로드받고 파일을 실행시키면 OPEN이라는 디렉토리를 자동으로 만들어 준다. 자신의 하드 디스크 디렉토리 확인 후 start game를 누르고 ID와 패스워드를 확인한 후 메인 게임 페이지로 이동한후 등록자의 이름과 기본 1000불이 지정되어 원하는 게임을 실행할 수 있다.

문의처: 오픈소프트(0331-47-4171) HTTP://WWW.OPENTOWN.CO.KR



대형웍스, 3차원 실시간 인터넷 온라인 게임 개발

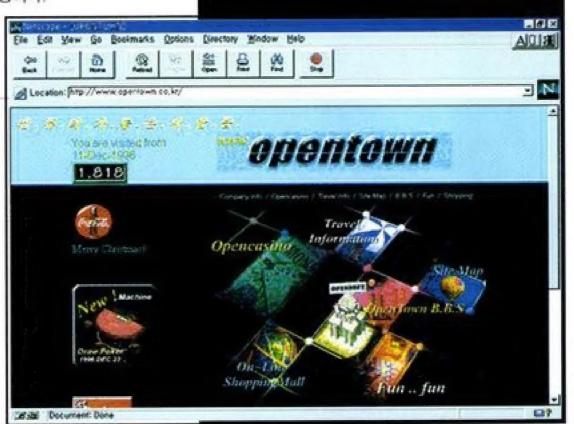
대형웍스(정대욱)가 3차원 실시간 인터넷 온라인 게임 SOL(Survival On Line)을 개발했다.

3차원 실시간 인터넷 온라인 게임은 인터넷과 멀티PC통신을 이용한 멀티 유저(100명 이상)가 동시에 즐길 수 있는 3차원 실시간 게임이다.

SOL은 3차원 실시간 슈팅 게임으로 국내에서 처음 서비스할 예정이다. SOL은 실제로 게임상에서

배경과 등장 인물이 모 두 3차원으로 모델링되 어 등장할 예정이다.

SOL은 현재 윈도 95 용으로 제작 중이며 1월 중순에 상용 서비스 전 단계로 베타 테스트를 계획할 예정이라고 밝혔 다.



WWW Infos

C&C Red Alert이 트디어 발매되었다. 이겐 C&C에 이어 운근히 인터넷에 따문을 일으킨 것이 일본 베디오 게임의 대거 PC로의 이식이다. 라옌 베디오 게임과 PC게임의 구분은 없어지는 것일까?

스퀘어 파이널 판탁지 7, 마침내 PC용으로 등장!





지 않은 영향을 끼칠 것으로 보인다.

스퀘어에서는 아직 시스템 권장사항을 밝히지 않았지만 PS버전 수준의 그래픽을 유지하기 위해서는 팬티엄 133MHZ이상, 16MB



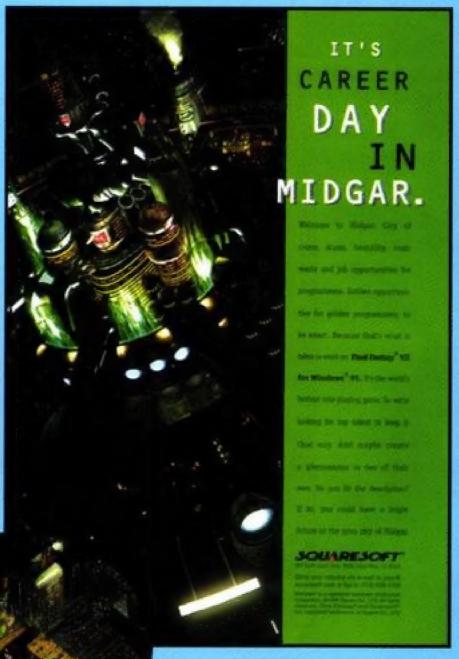
전세계 비디오 게이머들을 열광의 도가니에 빠지게 했던 스퀘어의 파이널 판타지 시리 즈 최신판인 파이널 판타지 7 이 마침내 PC용으로 출시될 예정이다.

원도 95용으로 나올 예정이 며 공식적인 발표대로 PS버전 의 출시 일자는 97년 1월 31일 이지만, PC용은 97년 5월~6 월사이에 출시될 예정이라고 한다.

그전에 파이널 판타지 5같은 이전 버전이 나올 수도 있겠지만 아직은 이에 관한 공식적인 발표는 없다. 그러나 비약적으로 시장이 커지고 있는 PC게임 시장에 스퀘어가 뛰어 든다는 사실은 기존의 다른 비디오 게임개발업체에게 적

16MB 램 그 리 고 640*480 모드에서 24 비트 컬러표현이 가능한 2MB 비디오램의 그래픽카드가 필요할 것 이다. 또한 가장 중요한 것은

또한 가장 중요한 것은 FF7이 국내에서는 S모사 가 도입이 확정된 것으로 알려져 있다.



제인스

(WWW, Janes, ea, com)

제인스의 홈페이지 사이트가 새롭게 단장되 었다. 이번에 바뀐 홈페이지 사이트는 아주 새로운 느낌을 주며, 시뮬레이션을 좋아하는 매니아라면 이 새로운 제인스의 홈페이지가 마음에 들 것이다.



어코레이드

(WWW. Accolade. com)

Deadlock Oddesy의 15가지 에피소드와 Deadlock의 새로운 힌트, 그리고 Eradicator의 치터코드등이 올라와 있다.

Eradicator의 치터코드(정식버전용)				
ragamuffin arms	무적 모든 무기	dig overdrive	클리핑 끔 마이크로칩 파워업	
gift	모든 아이템	gobbet	자살	

브로더번드 (WWW, Broderbund, com)

미스트로 유명한 브러더번드가 Lastexpress사의

미스테리 어드벤처인 The Last Express와 Koala umpur사의 코믹 어드벤처인 Journey To The Edge가 브로더번드사를 통해 각가 97 년 봄과 여름에 출시될 예정이라는 소식이 올라와 있다.



2

- 1

0

Lecenor Pro //www.blcswd.com

2 9

블리자드 (WWW,Blizzard,com)

워크래프트의 3가지 시리즈를 하 나의 패키지로 합친 워크래프트 배

틀체스가 크리마스를 전후로 판매된다는 소식이 있고 배 틀넷에는 출시된 디아블로에 대한 포럼과 비공식적인

FAQ가 올라 와 있다. 이 디 아블로는 국내 에서는 아직 미 정 이 라 RPG게임 매 니아들에게는 안타까운 소식 이 아닐 수 없 4.

PRADICATOR

오리진 (WWW.Origin.ea.com)

울티마 온라인의 RPG게임의 마크와 새로 운 정보들이 올라와 있다. 이외에도 윙코맨더 의 외전격인 프라이버티 2의 출시가 임박했다 [## December Date 는 소식이 있다. 이번에 가장 기대되는 작품 인 울티마와 프라이버티어의 등장을 기대해보 자.





(The Last Warrior)

쌍용정보통신에서 개발 중인 라스트 워리어는 부제 전시 라이 안 외전으로 현재 만화와 게임으로 제작중이며 게임은 97년 1 경에 출시될 예정이다. 라스트 워리어는 현재 원95용 3D 레잉 게임으로 거의 완성단계에 있다. 현재 여기에 나오 = 게임 화면은 아직 완성 단계이전이라 실제 게임에서는 더 수정될 예정이다.

프롤로]

이쉬바 혹성은 네개의 달이 하 나로 합쳐질 때 민족간 전쟁을 시 작했다. 전쟁은 현재 끝이 없으며 갈수록 치열해졌다. 인간적 이성 을 상실한 이들은 동쪽, 심지어는 가족까지도 살상했다. 이에 위기 를 느낀 이쉬바의 원로와 수뇌진 들은 우수한 과학력을 바탕으로 아로스별로의 이주를 결심한다. 재한된 공간과 촉박한 시간으로 선택된 인간만이 이주가 가능했

네개의 달은 오랫동안 태양을 가렸으나 저주를 풀었고 살아남은 인간들은 다시 새로운 삶을 시작 했다. 그러나 오랫동안의 어둠의

세계는 동식물들 의 변형을 가지 왔고 그중에는 인간들에게 매 우 위협적인 생 물도 있었다.

> 과거 화 3

했던 이쉬바종족들의 영광을 뒤로 한채 새롭게 변한 종족들은 조상 들의 무수한 전설(어머니의 품 아 로스 마젠타석의 비밀 샤산검의 비밀)과 유적들을 뒤로한 채 오직 생존을 위한 투쟁의 삶을 살아간 叶

마젠타 수호신에 선택 받은 자

사산족 최후의 전사인 라이안은 이쉬바 혹성의 마젠타 수호신에 의하여 선택받은 자다. 산속의 할 아버지와 함께 평온한 생활을 영 위하던 라이안은 할아버지의 죽음 과 함께 자신에게 주어진 엄청난 운명을 알게 된다. 이쉬바 혹성의 6부족 중 가장 용맹했던 샤산족의 왕자로서 부족멸망의 비밀을 캐던 라이안은 각 부족(유목마을, 이스 턴성, 금단의 지역, 샤산마을, 암 흑대왕성, 델타스성)을 방문하며 하나씩 하나씩 새로운 비밀을 알 게 되고 대마왕의 전설과 압혹대



왕의 음모를 밝혀낸다. 암흑군단 의 6장군과 싸우는 과정에서 새로 운 동료들(아델, 칼립)을 만나게 되고 자신이 가지고 있는 사산검 의 또 다른 힘을 느끼게 된다.

여러 사람들의 도움과 또 다른 사산족의 숭고한 희생으로 사산검 은 부할하여 암흑대왕을 무찌르나 결국은 대마왕의 부할을 저지하지

게임의 특징

- ■약 100여개로 된 3D 모델링 캐릭터
- ■3D로 구축된 배경 그래픽
- ■다양한 종족(11종족)의 등장
- ■국내 각처의 현지에서 선발된 모니터 요원의 스토리 제작
- ■주인공 파티의 특수 능력 수치 (레벨업과 별개수치)에 따른 다양한 필살기
- ■전투에서의 상성관계
- ■약 50여개의 전투가능 및 보조 아이템
- ■파티의 직업에 따른 차별적 공격과 조화

못한다. 각 부족마다 설치된 상징 의 탑에 숨은 엄청난 힘을 모을 수 있는 마젠타석의 비밀과 전설 의 검 비밀을 알게되는 라이안 일 행은 대마왕과의 최후의 전투를 준비한다









대미왕

크루거 몸을 빌어 환생을 도모하고 있으나 크루거가 사산음양검법 합체가술에 죽을 때 함께 사라진다. 몸의 일부분이 잘려나가 도생명에는 자장이 없고 그 살체를 본사람 은 아무도 없다. 그의 힘은 상상을 초월하여 인간의 힘으로 이길 수 없다. 그와 대적할 수 있는 상대는 마젠타 수호신밖에 없다. 임 혹시대 최후의 전투에서 패하여 자하에 봉 인당했으나 마젠타석의 항을 빌어 부활을



선생님 순정정인 면도 있다. 여자들만이 신다.

마음을 보위에 약인이 되었다

JET

육장군중 첫째로 트롤족을 다스라는 과수, 암확대왕의 친우대 아자 오른팔, 생긴 것 답지않게 마라가 똑똑한 괴물, 자상의 성스런 결계를 깨뜨리는 묘책을 생각해 낸다. 그리고 부하들 을 이용하여 자하의 모든 비밀통로를 완성한다. 이 비밀통로 를 이용하여 자상의 모든 종족의 땅에 접근할 수 있다.



다마양이 자신의 조작세포를 이용하여 만들어낸 참모. 자하에서 엄청난 힘을 발위한다. 다마양이 마젠타 수호산에 패하자 흩어졌던 요괴를 규합하여 자하의 모든 요괴를 자꾸하는 다양이 되었다. 위하에는 6장군이 있고 이들의 힘을 다 합친 것보다 강하다. 힘보다는 마밥목이 세다. 암쪽의 마법중 용암자대의 열을 이용한 불의 마법에는 강철도 소소간에 녹아버린다.



만락콘

전설이급

응해중 막세로 교본 교육을 다스라는 괴 유무도 그의 설계 사람은 있다. 남 세를 벌어 가행 기본 특수한 능력의 유자, 비환술의 대 기인 스피닉스는 그 의 유양한 동생이다.



63군중 넷째로 오크족 으로 일다스라는 과수, 어마어마한 당하와 무지막지한 생을 가지고 당한 대로 내려 부산다. 대단이 없는 성질을 가지고 있고 무수의 국제를 달린다. 추위에 장이 역 암혹의 사대 때 얼룩한 지방을 자해왔다.



미노타우

6장군중 물째로 오그러 다스라는 과수, 강략한 미법 로이 있다. 암흑의 시대에 이스 탄자병을 자해해던 과수, 그의 미밥력은 이스탄성의 국왕보다

한수용다. 그의 마법은 사탄의 마법으로 그의 부하들인 오그레들이 잡아오는 사람들의 피를 먹어가만 생명을 유지할 수 있다. 특히 16살의 처녀의 피를 먹으면 마법 력이 중대한다. 그러나 5살마만의 어린이아들의 성소 런피는 그의 마법력을 약화시킨다.



성장군중 다섯째로 고등론 을 다스라는 과수, 당차가 작 으나 동작이 매우 빠르고 특히 원가리 공작에 능하

다. 접근전이 아니면 그를 당할 수가 없다. 매복에 능한 자기 부하들을 이용하여 모든 자역에 참기를 두고 정보를 잡한다.



암학대왕과는 별개로 존재하는 자상의 시약한 과수, 달타스종족 의 총사령관이었으나 어느날 갑자기 돌변하여 달타스를 정약한 다. 추운 기온 때문에 외부의 침입이 거의 없는 관계로 안심하고 전쟁준비를 한다. 그의 본거자는 추락한 우주선으로 핵심 친위대 는 특수한 무기를 소지하고 있다. 마쏘네라는 뛰어나 오른말이 있 으며 과학력이 우수한 델타스의 문화력을 이용하여 새로운 무기 를 만들고 있다. 자취의 암학대왕과는 정기적 교류로 정보를 교환 하거나 서로의 어려운 일을 해결해 주기도 한다.

(Corum)

코룸은 하이됨에서 현재 제작 중인 액션 RPG게임으로 특이한 시스템의 게임이다. 97년 3월 발매 예정으로 되어 있는 이 게 임을 챔프에서는 매달 스토리와 게임 특징을 발매할 때까지 연 재하고자 한다.

1. WCBS(Weapo n Change Bat-tle System)

이 시스템은 이 게임의 보스 배 틀을 맞고 있는 시스템이다. 이 시스템은 보스와 전투시에 그 보 스에 알맞는 무기를 사용하여 전 투하는 것을 말하며 제목에서는 표현이 안되지만 습관 시스템과 약점 시스템도 첨부 되어진다. 여 기에서의 습관과 약점 시스템은 위의 Weapon Chang System만 큼이나 중요하게 작용한다. 각각 의 보스는 약점이 되는 무기가 있 으며 테미지는 보통 무기 보다 많 이 입계 된다. 그리고 크리티컬 어택시에 더 많은 데미지를 보스 에게 입할 수 있다.어떤 보스는 한가지 무기에



9 그 크리티컬 어택으로 만 데미지 를 입는 보 스 등이 존재한 금 복잡한 시스템이 추가가 되어

11.





장 르

액션 RPG

제작사

하이콤

발매일

97년 3월 예정

만 데미지를

입기도 하며

어떠한 무기

도 통하지 않

17 15 15 15

스템의 첨부되어 진다. 이 급관시 스템은 어떤 패턴이는건에 특이한 습관이 있다. 예를 들자면 보통 공격을 하기전에 최로 두번 이동 을 한 뒤 공격을 한다는지 편살기 를 쓰기 전에는 좌우로 2회 움직 인 후 편살기를 쓴다는지 등등 이 번 공격을 가하기 전에는 목 한가 지의 습관이 붙는 것을 습관 시스 템이라고 한다. 이 습관 시스템의 또 한가지 주의를 귀울여야 할 점 은 보스는 유지를 평가하여 거기 에 알맞는 전투패턴을 표현 하게 된다.

2. 게이지 시스템

코등에서는 계이지 시스템을 많이 작용하고 있다.이 계이지 시스템이 들어가는 것은 여러 가지 의미를 가지는데 코등에서 개이지를 사용하는 것은 다음과 같다. 유지로 하여금 보다 신중하게 플레이를 해야 한다는 것을 이것은 유지가 현재 상황을 감지하고 따구 공격을 가한 시기와 적의 변통을 노러서 일찍 필실을 말할때도 있기때문이다.

3. 새로운 인공지능 플레이

앞에서도 설명을 하였지만 코롱 에서는 마구잡이 식의 전투는 사 양한다. 이것은 유지가 플레이하 는 방법에 따라서 다르다. 아래의 예에서는 플레이어 마다 전투 성 향을 보여주는 것이다.

Al 해턴을 설명하기 위해 싸놓은 것이다. 고통에서의 첫 캐릭터의 Al패턴중에 가장 신경을 많이 쏜 은 부분은 색적부분이다. 다른 개 임에서도 이 색적은 많이 사용하 지만 이번 코롭에의 색적은 시야 형 색적을 사용하였고 이 색적에 의존하여 적 캐릭터는 플레이어를 찾기 때문에 플래이어는 이것을 이용하여 다양한 플레이를 해낼수 가 있다. 물론 이 색적 하나만 준 비된 것은 아니다. 음파탐지형 색 적, 느낌으로 감지하는 색적, 소 리로 감자하는 색적 등 여러 가지 가 있으며 적들의 공격패턴도 다 양하게 준비되어 있다. 단순히 달 리트는 지, 동료를 부르는 지, 플 레이어의 행동을 두고 보는 작 계략을 쓰는 적 등 다양하다. 그 렇기 때문에 유치는 이런 적들의 능력을 먹으로 이용할 수도 있는 등 게임을 즐기는 것은 유저의 손 에 달려 있다.

4. 이벤트 시스템

현대의 RPG는 또 한가지 빼놓을 수가 없는 것이 바로 이 이벤 트이다. 이 코륨의 제작 초반에 개발진들이 가장 에먹은 무분이기 도 한테 어쨌든 트디로를 순신하 게 할 수 있게 했다. 이 트디로 의 기능만 집문 원용하여도 일본 Game 못지 않은 이벤트를 만들 수 있다. 트디로의 박강한 기능 중 한가지는 이 트디로는 핵사단 위의 조작이 아닌 도트단위의 이 벤트 조작이기 때문에 세밀한 것 까지 처리해 낼 수가 있으며 범용

중 한가지는 이 드니로는 핵사단 위의 조작이 아닌 도트단위의 이 항을 보여주는 것이다. 벤트 조작이기 때문에 세밀한 것 위에 나온 성향들은 석들의 까지 처리해 낼 수가 있으며 범용 성양 A 일명 열혈파 「애잇 귀찮다」다 덤벼라 : 이런 타입의 플레이어는 호전적인 타입으로 적들의 색적에 피구마구 걸려서 일부러 적을 많이 만든다. 실력 제일주의 !! 성양 B 일명 세미습 조심 조삼 한번에 한명씩. 이런 타입의 플레이어는 혼자는 않지만 시간이 오래걸리는 티웨이다 성양 C 일명 전략명 이런 플레이어는 무서운 사람 지형 지물도 어용하며 자신의 실력을 110%할용할줄 어는 유적이다.





성도 뛰어나서 다른 RPG의 이벤 트도 만들어 낼 수가 있도록 제작 되었다.

5. 년전의 수많은 함정과 뛰어난 맥선

이 게임에서 또 한가지 자란한 만한 것은 액션 RPG에서만이 표 현이 가능한 함정들이다. 골든 액 선 RPG의 메립이라고도 한 수 있지만 시간치로 날아 오는 화살 을 꾀해 스위치를 조작하여 적들 이 들어오기 전에 빠져나가는 방 이라든지 일정 시간이 지나면 파 괴되는 다리 바닥이 보이지 않지 만 존재하는 바닥위에서의 전투 등등 개임의 백이 끊기지 않으면 서 진행되어지기 때문에 플레이어 는 손에 땀을 쥐게 될 것이다. 게 어머의 조그마한 실수도 용납이 안돼는 건장감을 느껴보기 바란 다. 그 외에도 코롭에는 자살한 요소의 재미들이 모여있는데 예를 들지만 플레이어는 적이 없으리라 고 생각한 곳을 결고 있는데 적들 이 내가 등장해서 플레이어를 포 위한다. 플레이어는 2층 3층 차 의 포위망을 벗어 나가위해 고군 분부를 한다거나 또는 인대일의 대결을 신청해 오는 적 캐릭터 라 든지 테마를 가지는 이벤트 전투 등 이런 첫들이 모여서 유지들에 개는 시대한 재미로 느껴진다고 면어 의심치 않는다. 유지 직접보 고 판단하기 바란다. 코롱은 CD 두 장이며 고해상도의 액신 개인 이라는 것이다.

6. 새로운 도전의 그래픽

3D 천용 폴리곤 그래픽이 이년 3[]로 재작된 캐릭터를 다시 한 번 2D로 리터칭함으로써 동작은 31)의 리얼함과 책감은 21)특유의 부드러운 느낌을 살렸다. 이렇게 함으로 유저는 실사중의 리얼한 그래픽과 부드러운 감을 같이 느 껠 수가 있다. 그리고 이번 코롱 은 640*480의 고해상도 인데도 불구하고 일반 RPG에 비해 기대 한 캐릭터를 탄생시켜서 더욱 박 력있는 그래픽을 제공할 수가 있 게 되었으며, 한 번에 불러들이는 램 사이즈 역시 640°640화면을 16창이나 사용하므로 엄청나게 넓 온테 이 에리어가 책임에서 무려 50개나 되기 때문에 일반 액션 RPG와는 많은 차이가 난다.

7. 사운드

제임의 사운드도 때우 큰 자리를 차지 하는데 이 코룸에서 제작되어 지는 곡은 총 32여곡이다. 이 곡들은 게임의 분위기에 알맞게 세미 클레식으로 제작되었는데 곽자세의 웅장합과 감미로운 느낌의 곡에 더욱 심혈을 기울였기 때문에 게임을 즐기면서 쉽게 음악에 질리서 음악을 끄는 얼따위는 없을 것이다.

STAR WARS)

지난 90년대 X-WING을 시작으로 스타워즈 시리즈 게임을 시작했던 루키스 이츠가 이번에 새로운 스타워즈 시리즈 3편 을 공개했다.

스타워즈 3부작 (STAR WARS trilogy)

스타워즈 20주년을 기념하기 위하여 1997년에 스타워즈의 특 개정관의 극천인 시판을 볼 수 있을 것이다. 이 특별한 것은 아무도 예상치 못한 목장 새로운 컴퓨터가 이룩한 디지탈 효과와 완벽한 사운드트랙을 그 특징으로 하는 스타웨즈(Star Wars) 제국의 멸망(The Em Strikes Back) 그리고 제다 복귀(Return of the Jedi) 다. 1996년 후반기와 1997에 이 스타워즈에 관한 3부작은 시판됨 예정이다. 이 새로 다른 루카스 아스(LucasArts)의 게임은 엑스 원과 타이 파이터의 대결(X-Wing vs. Tie fighter). 레벨리 언(Rebellion) 그리고 제다이 나 이츠(Jedi Knight)가 바로 그 주 인공들이다

STAR WARS: X Wing VS Tie Fighter

X-Wing vs. Tie Fighter는 여러분의 컴퓨터 네트웍을 전쟁터로 만들 것이다. 연약해 보이지만 날쌘 타이 파이터와 강한 엑스윙의 한판 대결이 펼쳐진다. 이 게임의 디자이너는 수년간의 힘든

작업 문에 두 개의 우주선으로 균 형있게 진행되는 보다 강화된 시 플레이션 전쟁 게임의 출시를 눈 앞에 두고 있다. 이번 게임의 가 장 중요한 부분은 아마도 게임의 균형일 것이다. 루카스 아츠는 세 심한 부분까지 주의를 기울었으며 멀티 플레이어 게임이 지원되도록 했다. 조절능력이나 적재 능력과

이유는 이 개인 엑스빗 타이 파이터의 대결이 여덟병 의 케이머가 근거리통신망(LAN) 이나 모뎀을 이용한 네트웨안에서 하나의 개입을 즐기게 한 멀티 풀 레이어 게임이라는데 있다. 그것 은 레이더에게 열두개 이상의 우 주선(타이 파이터 제국에 대항하 는 엑스윙 와이윙, 비윙 에이윌 그리고 젯-95 해드헌터의 연합 군), 폭탄, 저격기 그리고 보다 진보되고 화력이 강한 전투기 등 을 제어하도록 하도록 한다. 이 게임의 디자이너는 게이터를 위한 경쟁의 혼합곡 이란 표현을 사용 한다. 게이머는 전용선이나 전화 선을 이용해 서로 경쟁하거나 도

고 결국 그 등의 최종목표를 이목하는 하나의 장으로 이 게임에 뛰어들 것이다. 게이머들은 꾸준히 보다 향상된 게임의 개정을 기대한다. 그러한 요구를 만족시켜줄 계획이다. 이 게임의 디자이너는 언급을 회피하 고 이 개정관을 유료로 판매함지 에 대한 의문이 있기는 하지만 분 명 부카스 아츠는 분명 그들의 인 터넷 사이트에 이런 계획을 나일 했었고 TCP/IP의 지원은 첫번째 하나일 것이다. 게이머는 잠개되어 있는 문제집이 있 더라도 게임에 열중할 수 밖에 없 다. 이 게임은 타이 파이터 에진 의 수정된 버전을 사용하였다. 그 것은 비디오카드(8비트나 16비트 상관 없이 320*240, 512*348 또 는 640'480)를 완벽하게 지원함 것이다. 16비트 컬러(이것은 65,000의 색상)을 사용할 경우 보 다 실감나는 게임이 될 것이다. 색상의 깊이를 더함으로써 게이머 는 게임안으로 몰입된다. 이 게임 의 디자이너에 따르면 이런 특징 은 16비트컬러 지원의 팬티엄 133(완벽한 3차원 시뮬레이션에 서는 필수)에서 초당 25-30프레임



이 이뤄지고 그래픽은 완벽을 구 가한다. 모든 우주선은 16비트 컬 리로부터 재구성되어 양화에서 보 인 그 모델 그대로컴퓨터 화면에 재현된다. 만약 케이머카 멀티플 래이에 관심이 없다면 이전히 제 공되는 많은 것이 있다. 15개의 원본의 차전 시나리오가 혹성과 은하로부터 게이버가 있는 은하게 로 떨어진다. 각각의 개인적인 작 선은 유선령의 보다 흥미있고 다 채롭다. 새로운 조절은 개이머의 지원채계(좌위, 무기와 그 밖의 것들)와 새로운 비행지도는 마린 된다. 엑스윙과 타이 파이터의 대 결 개임은 여타의 타이 과이터 시 리즈들라는 다르다.

The Empire Strikes Back -반란군(Rebellion) 의 선전포고

이 게임은 시장성이 높은 전략 시뮬레이션 시장에 대한 루카스 아츠의 두 번째 도전이다. 그들의 첫번째 게임인 '애프터라이프(Afterlife)」는 게이머들과 언론으로 무더 복합적인 반응을 받은 적이 있다.

바이론은 「우리가 에프터라이프에서 얻은 것은 게이미들은 전략 시뮬레이션 게임을 심각하게 받아 들인다는 것이다. 유미도 약간은 필요하겠지만, 정말로 중요한 것 은 전략 그 자체라는 것이다. 이 런 생각을 하고 완성한 것이 바로 레벨리온이다. 레벨리온 게임은 심각하고 고급스러 보이기까지 한 다. 심시티와 같은 게임의 요소를 게임의 요소를 많이 가지고 있는 에프더라이프처럼 레벨리온도 게 어머들이 이런 종류의 게임에서 기대하는 어린 전례를 많이 포함 하고 있다.

재이미들은 환경(행성들, 각각 의 은하재국에 의해 조정되는 군 사력등)들을 통제하는 사령관의 역할을 가정한다. 이 게임에는 2000개가 넘는 행성이 있으며 그 리고 승리하려는 게이미의 의도대





중립적이지만 적극적인 입장에서 에일리언에 의해 완성되는 제국의 확장, 자원과 인력을 재배치할 수 있다. 그러나 이런 종류의 게임에 서 어떤 행성으로 예일리언의 제 국을 만드는 것은 부정적이지만 다른 것들과 협상을 기대할 수 있 다. 게이머는 무럭으로 또는 외교 적인 수단으로 행성을 차지하고자 하는 의견을 가지고 있다. 게임은 전반부에서 개이머가 선택한 편은 그의 전략의 지배를 받는다. 물론 은하는 기대한 힘을 가지고 있을 것이며 공포의 규율이 자리잡고 있다. 그러나 케이버의 명량권에 늘어온 행성은 그들 나름의 반란 군을 가지게 가진 수 있고 중립적 인 행성으로 그들을 날려 보낸다. 개이머의 통재 아래 있는 행성이 건 아니건 간에 행성들은 어떠한 권력층의 영향력을 받으며 그것은 반역하는 예일리언에게 유리한 것 이다. 어떤 누구도 제국을 좋아하 지는 않는다. 게임에서 이기는 많 은 방법들이 있다. 하나는 케이미 가 모든 행성을 지배하면서 반대 하는 자들을 제거하면 된다. 또한 스타위즈 유니비스의 최적의 면들 을 사용하게 하는 특별한 상태가 있다. 반약 개이머가 은하 제국으 로서 게임을 하고 있다면 반역자 들의 리더인 루크 스카이워커나

본 모스마와 같은 자들을 포확하 거나 반역의 중심지를 파멸시켜 버리면 게임의 승리자가 될 수 있 다. 반대로 게이미가 반군의 편에 있다면 다스 베이더나 제황을 포 로로 잡거나 코르스칸트에 있는 은하계국의 중심을 천복시키면 된 다. 모든 경우에 있어서 이 개임 은 스타위즈 유니비스에 나오는 내리 60여개의 등장인들는 사용한 **찾이다. 케이머는 이런 #리터를** 원하는 대로 사용한 구 있다. 내 사로 임명할 수도 있고 전상의 리 대로 사용한 수도 있다. 아마 제 이머는 반역의 검은 눈이 펼쳐진 행성으로 무크를 보낸 것이다. 야 등 들여 그렇게 부크는 반역의 행 성에 보내면 그가 그 반역을 막기 위한 외교적인 노력을 한 것이다. 그는 도움이 필요한 어느 곳이든 자 가서 그들을 도울수 있도록 다 차인되었다. 때때로 외교가 아무 효과가 없다. 이럴 경우 케이미는 군사력을 파견하해야 하는데 게임 온 실시간의 천투 시뮬레이션으로 될 것이다. 광활하게 펼쳐진 우주 에서의 전쟁은 완벽한 그래픽으로 지원이 되 세밀한 부분까지 묘사

된다. 그러나 모든 것을 볼 수 있는 것은 아니다. 행성의 뒤에 숨 어서 이동할 수 있기 때문에 이렇 경우를 대비해야 한다.

행성의 자원을 관리하는 것은 경제적인 것이 아니라 군사적으로 이루어진다. 게이머는 어떤 행성 이 자원을 가지고 있다고 해서 그 행성과 동맹을 맺는 것이 아니라 그들의 기술력과 전략적인 측면에 서 이익을 얻기 위해 동맹국이 되 는 것이다. C&C 게임과 같은 전 략 시뮬레이션 개임의 팬들은 아 케이드보다는 좀 더 스릴었고 실 감나는 실시간의 전투를 치원한다 는 사실에 만족해 할 것이다. 계 임에 존재하는 수 많은 무기들도 중요하지만 가장 중요한 것은 개 이머의 지적 능력이다. 두 명의 게이머가 인터넷과 같은 통신망을 이용하여 동시에 멀티 플레이로 게임을 즐길 수 있다.

제다이의 복귀 (Return of the Jedi)- 다크 포스

다크 포스 1 는 실시간의 3차원 엔진을 사용하고 8명이 동시에 즐길 수 있는 멀티플레이 시스템이 적용된 신 개념의 전투 사물레이션 게임이다. 이 게임은 3가지의 멀티플레이어 게임을 지원하는데 종합의 전투(테드매치), 팀의 전투(턴 테드매치) 그리고 영토 전쟁(Capture the flag의 변형)이 그것이다. 다양한 수준으로 여럿이 함께 게임을 즐길 수 있다.

기사 제다이는 뉴크 뉴켐 3D의 특정들로부터 게임플레이의 요소 들을 수 없이 제공한다. 다크 포스와는 달리, 루카스 아츠는 기사제다이에 여러 흥미로운 요소들을 대했다. 게이머가 수준을 항상시킨 뒤 게이머는 더 이상의 레벨에 없는 포스 포인트를 얻는다. 이 게임에 있는 액션의 요소들은 결론이 있다. 그러나 기사 제다이의 프로젝트 리더 저스틴 천은 상환의 기회를 부여한다.



CD-ROMM의 장악, 해외 판권 시업 치열 경쟁한 한 해

94년에 들어 성장하기 시 작한 게임 시장은 대기업 의 급격한 참여로 올 게임 시장은 600억 규모로 평 가하고 있다. 여기에 있는 자료들은 96년 1월부터 11월까지 자료를 토대로 정리했다.

96년 게임 시장은?

96년 1월부터 11월까지 11개월 동안 국내에 출시된 IBM PC 게 임은 300여 타이틀이 넘었다. 이 번 96년의 가장 두드러진 특징은 95년에는 게임계의 대기업인 동서 게임채널, SKC, 쌍용 등이 게임 타이틀의 무려 70%를 장악했으나 올해에는 약 55%정도 수준으로 줄었다. 그만큼 PC게임 시장이 커져 많은 개발사와 유통사들이 손을 대기 시작한 것이다.

올 PC게임 시장은 지난 해와 마찬가지로 시뮬레이션 게임이 강 세흘 이루었다. 특히 시뮬레이션 중에서도 전략 시뮬레이션 게임들 이 강세를 두드러지게 보였다.

이 게임 시장들은 올해 특히 CD ROM의 보급과 더불어 게임 시장이 성장하기 시작했는데 이들

을 또 크게 성장시킨 것이 PC통 신(인터넷 포함)이라고 볼 수 있

해외 판권 사업이 활발해져 국내 게임 개발사잡기보다는 유통에 지 나치게 치우쳐 국내 게임 개발사 들의 개발 의욕을 약화시키는 우 려볼 낳기도 했다.

CD ROM 시장이 상대적으로 커져...

CD 게임의 급격한 성장

올해 IBM PC 게임 시장의 큰 특징들을 살펴보면 첫번째로 FD 게임의 퇴조와 더불어 CD게임이 대부분을 차지했다는 것을 알 수

있다.

국내 고사양의 멀티 PC가 급격 하게 보급됨으로써 유저들이 그에 한편 올해에는 전년도에 비해 상응하는 게임을 원했으며 개발사 들도 고해상도의 게임과 동영상. 사운드 등이 좋아짐에 따라 많은 용량의 게임을 요구하게 되었다. 하지만 이런 그래프에서 보는 것 처럼 아케이드 스타일의 게임이 많아졌다는 점이다(이번 통계에서 는 아케이드에 액션, 퍼즐, 스포 츠 등을 같이 넣었다).

> 이러한 점은 PC의 성능이 높아 짐에 따라 하드웨어 가술의 증가 로 게임 소프트웨어의 향상과 더 불어 CD ROM의 급격한 대두였 다. 이런 CD ROM이 대용량의 그래픽과 사운드로 소비차의 관심 을 자극했다.

이 이뤄지고 그래픽은 완벽을 구 가한다. 모든 우주선은 16비트 컬 리로부터 개구성되어 영화에서 보 단 그 모델 그대로컴퓨터 화면에 재현된다. 만약 개이터가 멀티플 레이에 관심이 없다면 여전히 제 공퇴는 많은 것이 있다. 15개의 원본의 자전 시나리오가 혹성과 은하로부터 계이미가 있는 은하게 로 떨어진다. 각각의 개인적인 작 전은 유선형의 보다 흥미있고 다 재롭다. 새로운 조절은 게이머의 지원제계(파워 무기와 그 밖의 것들)와 새로운 비행지도는 바련 된다. 엑스윙과 타이 파이터의 대 결 게임은 여타의 타이 파이터 시 리즈들과는 다르다.

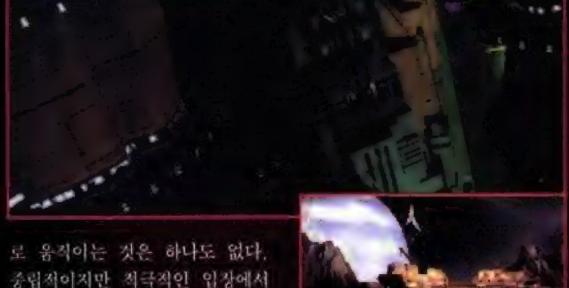
The Empire Strikes Back -반란군(Rebellion) 의 선전포고

이 개임은 시장성이 높은 전략 시뮬레이션 시장에 대한 루카스 아스의 두 번째 도전이다. 그들의 첫번째 게임인 「애프터라이프(Afterlife)는 게이머들과 언론으로 부터 복합적인 반응을 받은 적이 있다

바이론은 우리가 애프티라이프 에서 얻은 것은 케이버들은 진략 시뮬레이션 게임을 심각하게 받아 들인다는 것이다. 유비도 약간은 필요하겠지만, 정말로 중요한 것 은 전략 그 자채라는 것이다. 이 런 생각을 하고 완성한 것이 바로 레벨리온이다. 레벨리온 게임은 실각하고 고급스러 보이기까지 한 다. 심시티와 같은 게임의 요소를 계임의 요소를 많이 가지고 있는 애프티라이프처럼 캠밸리온도 개 이머들이 여런 종류의 게임에서 기대하는 이런 전례를 많이 포함 하고 있다.

케이미들은 환경(행성들, 각각 의 은하제국에 의해 조정되는 군 사력등)들을 통제하는 사령관의 역할을 가정한다. 이 게임에는 2000개가 넘는 행성이 있으며 그 리고 승리하려는 게이미의 의도대





중립적이지만 최극적인 입장에서 애일리언에 의해 완성되는 새국의 확장, 자원과 인력을 제배치할 수 있다. 그러나 이런 종류의 게임에 서 어떤 행성으로 에일리언의 제 국을 만드는 것은 부정적이지만 다른 컷들과 협상을 기대할 수 있 다. 게이에는 무력으로 또는 외교 적인 수단으로 행성을 차지하고자 하는 의견을 가지고 있다. 게임은 전반부에서 케이머가 선택한 편은 그의 전략의 저배를 받는다. 물론 은하는 기대한 힘을 가지고 있을 것이며 공포의 규율이 자리잡고 있다. 그러나 케이머의 병령권에 들어온 행성은 그들 나름의 반란 군을 가지게 가질 수 있고 중립적 인 행성으로 그들을 날려 보낸다. 계어미의 통체 아래 있는 행성이 건 아니건 간에 행성들은 어떠한 권력층의 영향력을 받으며 그것은 반역하는 예일리언에게 유리한 것 이다. 어떤 누구도 제국을 좋아하 지는 않는다. 게임에서 이기는 많 은 방법들이 있다. 하나는 케이머 가 모든 행성을 지배하면서 반대 하는 차들을 제거하면 된다. 또한 스타위즈 유니비스의 최적의 면들 을 사용하게 하는 특별한 상태가 있다. 만약 계이머가 은하 제국으 로서 게임을 하고 있다면 반역자 들의 리터인 루크 스카이워커나

본 모스마와 같은 자들을 포획하 거나 반역의 중심지를 파멸시켜 버리면 계임의 승리자가 될 수 있 다. 반대로 게이머가 반군의 편에 있다면 다스 베이더나 재황을 포 로로 잡거나 코르스칸트에 있는 은하제국의 중심을 천복시키면 된 다. 모든 경우에 있어서 이 게임 은 스타워즈 유니베스에 나오는 대략 60여개의 등장인문을 사용할 것이다. 게이머는 이런 캐워터를 원하는 대로 사용할 수 있다. 대 사로 임명할 수도 있고 전장의 리 더로 사용할 수도 있다. 아마 개 이머는 반역의 검은 손이 전치찬 행성으로 꾸크를 보낸 것이다. 이 를 들어 그렇게 우크는 반역의 형 성에 보내면 그가 그 반역을 막기 위한 외교적인 노력을 할 것이다. 그는 도움이 필요한 어느 곳이는 지 가서 그들을 도울수 있도록 다 자인되었다. 때때로 외교가 아무 효과가 없다. 이럴 경우 게이미는 군사력을 파견하해야 하는데 게임 온 실시간의 전투 시뮬레이션으로 될 것이다. 광활하게 펼쳐진 우주 에서의 전쟁은 완벽한 그래픽으로 지원이 되 세밀한 부분까지 묘사

된다. 그러나 모든 것을 볼 수 있 는 것은 아니다. 행성의 뒤에 숨 어서 이동할 수 있기 때문에 이럴 경우를 대비해야 한다.

생성의 자원을 관리하는 것은 경제적인 것이 아니라 군사적으로 이루어진다. 게이머는 어떤 행성 이 자원을 가지고 있다고 해서 그 행성과 동맹을 맺는 것이 아니라 그들의 기술력과 전략적인 측면에 서 이익을 얻기 위해 동맹국이 되 는 것이다. C&C 개임과 같은 전 략 시뮬레이션 게임의 팬들은 아 케이트보다는 좀 더 스릴었고 실 감나는 실시간의 전투를 지원한다 는 시설에 만족해 할 것이다. 제 임에 존재하는 수 많은 무기들도 중요하지만 가장 중요한 것은 개 이미의 지적 능력이다. 두 명의 개이머가 인터넷과 같은 통신방을 이용하여 동시에 멀티 플레이로 게임을 즐길 수 있다.

제다이의 복귀 (Return of the 스포 EP -(ibal

다크 포스 [는 실시간의 3차원 엔진을 사용하고 8명이 동시에 즐 길 수 있는 멀티플래이 시스템이 적용된 신 개념의 전투 시뮬레이 선 게임이다. 이 게임은 3가지의 멀티플레이어 개임을 지원하는데 중합적 전투(대드매치), 팀웍 전 부(팀 테드메치) 그리고 영토 전 생(Capture the flag의 변형)이 그것이다. 다양한 수준으로 어릿 이 함께 게임을 즐길 수 있다.

가사 세다이는 뉴크 뉴켐 3[]의 특징들로부터 게임플레이의 요소 들을 수 없이 제공한다. 다크 포 스와는 달리, 루카스 아츠는 기 사제다이에 여러 흥미로운 요소는 을 더했다. 제이미가 수준을 향상 시킨 뒤 케이머는 더 이상의 레벨 이 없는 포스 포인트를 얻는다. 이 개임에 있는 액신의 요소들은 결론이 있다. 그러나 커사 제다이 의 프로젝트 러더 저스틴 친은 상 환의 기회를 부여한다.



CD-ROMM의 장악, 해외 판권 사업 치열 경쟁한 한 해

94년에 들어 성장하기 시 작한 게임 시장은 대기업 의 급격한 참여로 올 게임 시장은 600억 규모로 평 가하고 있다. 여기에 있는 자료들은 96년 1월부터 11월까지 자료를 토대로 정리했다.

96년 게임 시장은?

96년 1월부터 11월까지 11개월 동안 국내에 출시된 IBM PC 게 임은 300여 타이틀이 넘었다. 이 번 96년의 가장 두드러진 특징은 95년에는 게임계의 대기업인 동서 게임채널, SKC, 쌍용 등이 게임 타이틀의 무려 70%를 장악했으나 올해에는 약 55%정도 수준으로 줄었다. 그만큼 PC게임 시장이 커져 많은 개발사와 유통사들이 손을 대기 시작한 것이다.

올 PC게임 시장은 지난 해와 마찬가지로 시뮬레이션 게임이 강 세를 이루었다. 특히 시뮬레이션 중에서도 전략 시뮬레이션 게임들 이 강세를 두드러지게 보였다.

이 게임 시장들은 올해 특히 CD ROM의 보급과 더불어 게임 사장이 성장하기 시작했는데 이들 을 또 크게 성장시킨 것이 PC통 신(인터넷 포함)이라고 볼 수 있 다.

한편 올해에는 전년도에 비해 해외 판권 사업이 활발해져 국내 게임 개발사잡기보다는 유통에 지 나치게 치우쳐 국내 게임 개발사 들의 개발 의욕을 약화시키는 우 리를 낳기도 했다.

CD ROM 시장이 상대적으로 커져...

CD 게임의 급격한 성장

올해 IBM PC 게임 시장의 큰 특징들을 살펴보면 첫번째로 FD 게임의 퇴조와 더불어 CD게임이 대부분을 차지했다는 것을 알 수 있다.

국내 고사양의 멀티 PC가 급격하게 보급됨으로써 유저들이 그에 상응하는 게임을 원했으며 개발사들도 고해상도의 게임과 동영상. 사운드 등이 좋아집에 따라 많은 용량의 게임을 요구하게 되었다. 하지만 이런 그래프에서 보는 것처럼 아케이드 스타일의 게임이 많아졌다는 점이다(이번 통계에서는 아케이드에 액션, 퍼즐, 스포츠 등을 같이 넣었다).

이러한 점은 PC의 성능이 높아 집에 따라 하드웨어 기술의 증가 로 게임 소프트웨어의 향상과 더 불어 CD ROM의 급격한 대투였 다. 이런 CD ROM이 대용량의 그래픽과 사운드로 소비자의 관심 을 자극했다.

일본 게임보다는 미국게임이 강세

두번째로 일본 게임 보다는 미 국 게임이 강세를 또한 국산 개발 게임의 발전을 들 수 있다.

95년에는 많은 수의 일본 게임 들이 국내에 알려졌으나 올해에는 일본 게임 보다는 미국게임이 국 내 게이머들의 인기를 오하려 더 받이 끌었다. 일본 게임은 올해 그다지 시선을 끌지 못했으며 그 중「삼국지 공명전, 삼국지 5」가 일본 게임 중 최고의 연기를 누리 고 있다. 이번에 미국 게임들은 전략 시뮬레이션 게임들이 주류를 이루었으며 이들 중 「워크래프트 2. C&C, 시빌라이제이션」등이 강세를 보였다. 또한 미국 게임의 특징 답게 화려한 동영상과 사운 드과 멀티 PC의 특징을 살리며 게임이 진행되었다는 점이 국내 게이머들의 인기를 끌었다.

한편 이들 외국게임과 더불어 국내에서는 신생 개발업체인 FE(Future of Entertanment) 와 소프트맥스가「야화」、「예임포 인트」를 출시하면서 국산 개임개 발업체로의 가능성을 보여주었다. 특히 이들 게임들은 특이한 소재 와 복합 장르의 결합으로 국산 게 임의 가능성을 보여주었다.

한글학 게임의 급격한 성장

세번째로 한글화 게임의 대두이 다. 게임들이 점점 복잡해지면서 특히 인터랙티브 게임 같은 경우 는 게임의 대사를 알아야지만 게 임 진행이 어려워전다는 것이다. 이를 감안 국내 업체들이 출시일 이 외국보다 늦어지더라도 한글음 성 더빙, 한글화 작업 등으로 출 시해 국내 게이며들에게 좋은 반 응을 얻었다.

이들 한글화 타이틀을 보면 윙

코맨더 3. 스파이크래프트 등으로 아직까지 꾸준히 인기를 모으고 있 다. 이런 한글화 타이틀의 출시는 올해 지속적으로 이어질 전망이다.

멀티 플랫폼으로 출시되는 게임들

네번째로 멀티플랫폼으로 출시 되는 빅 타이틀들이다. 멀티 플랫 폼은 IBM PC, 새턴, 플레이 스 태이션 등 모든 포맷으로 한 게임 이 출시되는 것을 말한다. 특히 주목할 만한점은 세가 PC의 등장 으로 세가의 타이틀들이 속속혀 PC로 이식된다는 점이다.

또한 외국의 제작사들이 한 타 이틀을 여러 장르로 출시하려고

고등학생, 대학생, 중학생이라는 것을 월별 출시 경향에서 점작할 수 있다. 월별 출시 경향을 살펴 보면 4월만 빼놓고 나머지 달은 평균 30개 이상의 타이틀이 출시 되었다. 특히 게임 시장의 대표적 인 흐름답게 어린이날 이 낀 5월, 겨울 시장에 평균 35개 이상의 타 이틀이 출시됨으로 중간 유통에서 물건을 많이 사들이기 때문에 겨 울방학과 5월은 국내 게임 시장의 최성수기임을 알 수 있다.

반대로 신학기가 시작되는 3.4.9월이나 더운 8월 등에는 휴 가나 새로 공부를 하려는 학생들 의 반응으로 30개 이하의 타이틀 이 출시되었다. 하지만 올해는 작 년과는 현저히 다르게 제작사, 유 통사의 급격한 성장으로 30개 이

올해 국내 개발사가 외국으로 수 출된 타이틀을 살펴보면 판타그 램의 『지클런트』가 일본으로 수 출되어 좋은 반응을 얻었으며, 소프트맥스가 「제네시스」를 프랑 소로 수출아기로 맸다. 이밖에도 패밀리 프로텍션의 「아이언 불러 '드」가 미국으로 수출되었다. 이런 타이틀외에도 삼성전자가 자본율 투자한 「크리스탈 스컬」 이 미국에서는 출시가 되었으며 국내에서는 97년 1월경에 안글 와 되어 출시될 예정에 있다.

96년 들어 게임의 장르가 거의 구분이 되지 않는 게임이 나오기 시작했다. 이는 CD ROM의 보급과 더불어 대용량의 게임이 나오기 사작하면서 개발사들이 게임을 좀 더 복 잡하게 만들면서 게임은 진행되었다. 이런 게임들의 대표작인 것들을 보면 『타임 코만 도」, 「윙코맨더4」등이 있다.

또한 이들 타이틀과 더불어 올해에는 에듀테인먼트도 한 장르로 구축되었다. 이들 타이틀 들은 학부모 층의 지속적인 관심으로 꾸준한 판매를 보이고 있다.

작업 중에 있다. 이들 타이틀의 대표작들은 새턴의 「버철 파이터 리믹스」, 플레이 스테이션의 「투 신전1, 3DO의 「D1가 있다. 이들 타이틀들은 국내에 출시되어 국내 게이머들에게 좋은 반응을 얻고 있다. 한편 IBM PC에서 연기있 었던 게임들이 섀턴이나 플레이 스테이션으로 이식되고 있다.

월평균 출시 타이틀 33개로 작년보다 훨씬 높이져

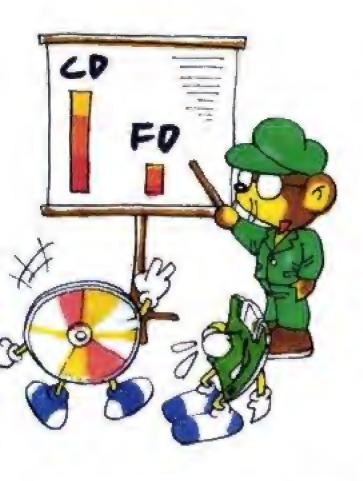
96년 월평균 타이틀의 수는 33 개, 95년 월평균 25개에 비하면 무려 8타이틀이나 많아진 셈이다. 올해 국내 개임 시장의 주도권은

상의 타이틀이 평균적으로 매달 쏟아져 나와 선택의 폭이 넓어졌 다. 반면 95년에 400억대의 게임 시장이 올해에 600억대로 성장함 에 따라 많은 대기업들이 참여를 했지만 의외로 박 타이틀들에 의 해 게임 시장이 흘렀다는 것을 알 수 있다.

해외 판권 사업 활발

96년은 특히나 해외 관권 사업 을 놓고 국내 업체간의 경쟁이 치 열한 한 해 였다. 특히 웬만큼 이 름있는 외국 회사라면 국내의 많 은 회사들이 관권을 놓고 경쟁을 벌여 로얄티를 몇 배로 올려놓는 부작용을 낳기도 했다.

올에 게임 시장에서 가장 큰 이슈 중 하나가 올 상반기에 발효된 음 비법이다. 음비법의 발효로 연해 종은 타이틀이 공윤의 심역를 가쳐 자주 수정됨으로 좋은 게임의 출시 가 상당히 늦어진 것도 많았다. 특 이 답건 같은 경우 한국전의 삭제 관계 등으로 인해 출시가 무려 3 개월이나 늦어져 국내 비행 시뮬레 이션 매니어들을 자주 기다리게 했 П.



올해 게임 특징 중의 하나가 멀티 플레이를 지원한다는 점이다. 모플을 자원함으로 드왕고, 통신 동호회 등 모플 동호회 등이 생기며 모플에 대한 관심도가 증대되었다. 모플의 좋은 점의 하나가 단순한 PC보다는 다양한 전략을 구사하는 재미를 느끼기 위해서가 아닌가 관계자들은 분석하고 있다.

앞으로 97년도에 나오는 게임들은 거의 기본적으로 옵션에 멀티 플레이가 포함되어 제작될 예정이다.

올해 게임시장에서 큰 특칭 중의 하나가 우속작들이 계속 광생을 이루었다. 이들 후속작들은 전작의 인기를 그대로 이어 국내 게이머들의 관심을 모으며 출시가 되었는데 이들 중 인기를 끈 게임을 살펴보면 다음과 같다.

삼국지 영결전→삼국지 공명전 워크래프트→워크래프트 2 C&C→C&C 래드 얼럿 시발라이제이션→시발라이제이션 2 또한 여러 해외 제작 게임들이 잔인함, 한국전 등의 이유로 공윤 의 수정을 받고 하는 등 해서 시나 리오의 변경 동으로 인해 많은 게 임들이 출시일이 늦어져 국내 유저 들은 최신 게임을 늦게 보통 2.3개 원씩 늦게나 플레이 해볼 수 있었 다. 97년에도 특히 해외 판권 사 업을 놓고 특히 치열한 경쟁을 별 일 예정이어서 업체들의 계약관계 가 바뀔 전망이다. 이런 많은 해외 게임들이 대거 유입으로 말미암아 국내 제작사의 게임이 경쟁력이 상 대적으로 많이 약화되기도 했다.

반면 국내 게임 제작사들이 외 국으로의 수출이나 대기업들과 접 촉을 서도하면서 개발, 유통하는 방향으로 사업을 전개하고 있다.

97년 게임 시장

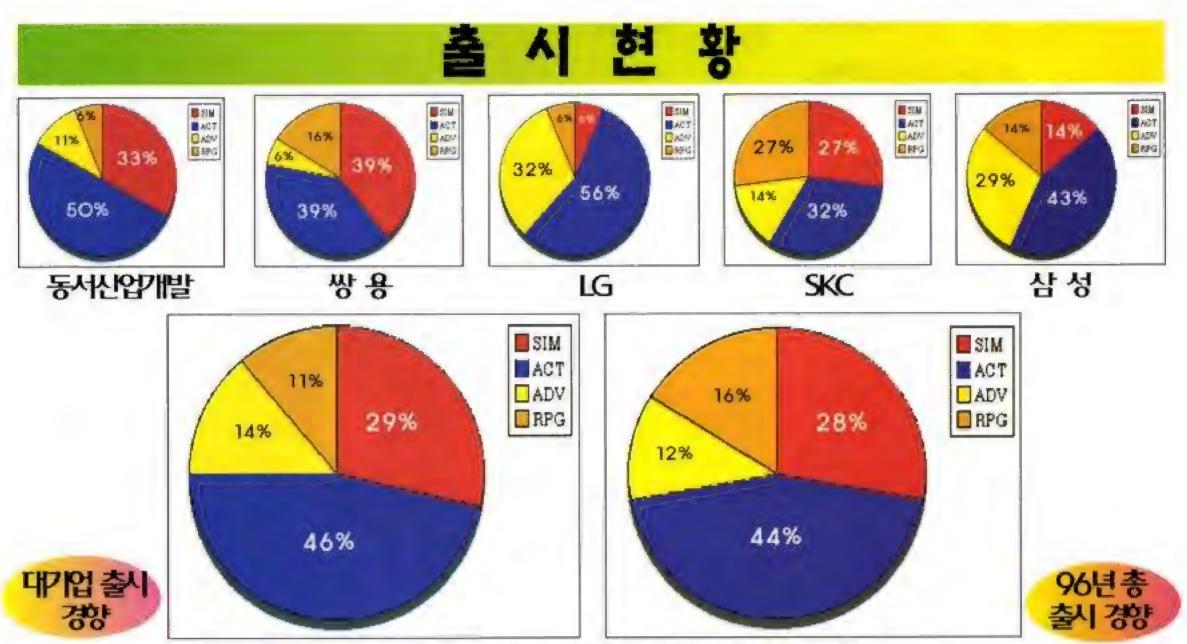
97년에도 96년과 마찬가지로 게임 시장은 비슷해지거나 더 성장할 것으로 평가하고 있다. 특히 올해외국의 게임 개발사들과 국내의 유통사들이 새로 계약을 하며 많은 타이들이 더 출시될 예정이다. 또한 국내 개발사들도 국내보다는 외국으로 수출의 길로 방향을 돌리고 있어 긍정적인 반응을 얻고 있다.

특히 97년에는 대기업들이 국내 PC제임 개발사들과 잦은 접촉을 서도하면서 개발 게임을 유통, 수출하는 방향으로 전환할 것으로 예상된다. 특히 96년에는 외국 게임유통사(EB Korea, BMG, Polygram)가 속속 들어오면서 올해에는 더 많이 생길 것으로 보인다.

앞으로 차세대 저장 매체로 불리우는 DVD가 얼만큼 보급되는냐에 따라 게임은 모든 영상 산업을 집약하는 하나의 토탈 엔터테인먼트로 바뀔 것이며 이에 따르는 시장 규모는 집작하기 어려울 정도이다.

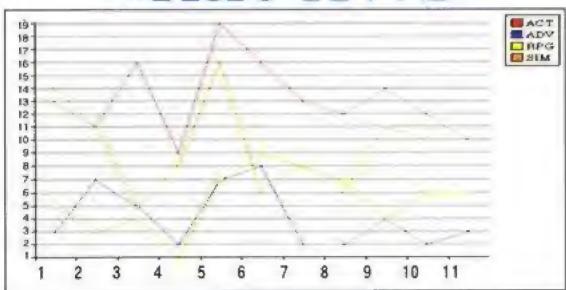
%년순수 국내 제작 게임

제작사	게임명	장르
FE	장군	SIM
FE	0}ਹੈ!	ACT
단비치스템	마이라브	ACT
도토와 비트	다크니스	RPG
동사산업개발	달려라 코비 3	ACT
동성조이컴	슈퍼트리오	ACT
d.104	민	RPG
미리내소프트웨어	고용전기 파시벌	RPG
미리태소프트웨어	나무꾼이야기	ADV
미리대소프트웨어	幽霊リの	ACT
미리내소프트웨어	아마게돈	SIM
미리태소프트웨어	오라치차	ACT
미리내소프트웨어	카트레이스 기	
미리내소프트웨어	폭풍속으로	
마리내소프트웨어	풀메탈 자켓	
<u> </u>	천공천기	
삼성전자	마지막 승부 2 ON 2	ACT
새온소프트웨어	로즈 나이트	SIM
소프트맥스	예임포인트	SIM
소프트대신	메탈라이드	SIM
솔벷조선미디어	넥스트 인터랙티브 세계의 문	ADV
시맥전산	타르타르소 🖟	RPG
시앤이트	바바라인	ACT
아디우를	게임의 성 디토의 보물을 찾아서	ADV
엑소티시	선검의 전설 라이어	RPG
연우소프트	중무광찬	SIM
첸컴	라스트 워	ACT
창인시스템	평키볼	ACT
타프치스템	낚시광 스페셜	ACT
타프지스템	사이콩 포스	ACT
트 碧	천리안 때밀리 킷	ACT
트웜	署录 2	ACT
판타그램	지클란트	ACT
패말리프로텍션	샤키 2	ACT
패밀리프로딕션	피와 기터 2	ACT
맨택	지사는 달	ACT
아이콤	스틸언트	ACT
아이콤	푸쉬푸쉬	ACT

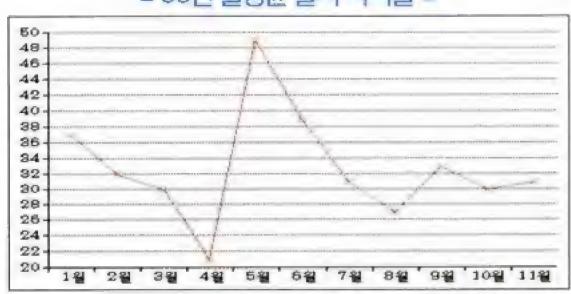


"LG는 LG소프트웨어와 LG미디어를, 삼성은 삼성전자와 삼성영상사업단을 합친 통계임.

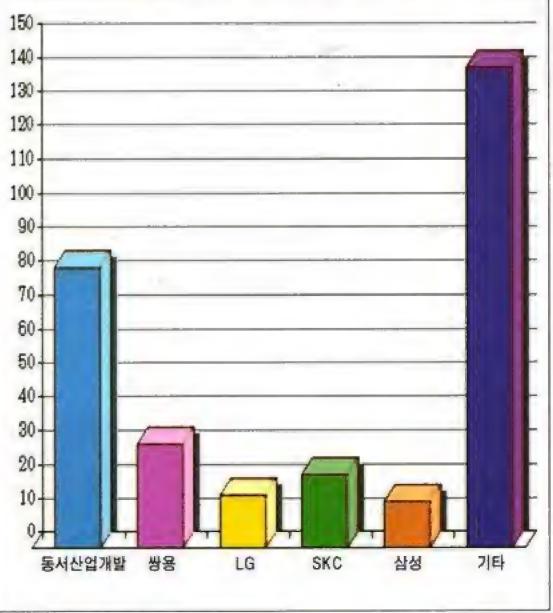
■ 96년 월평균 장르별 출시 탁이틀 ■



■ 96년 월평균 출시 타이틀 ■

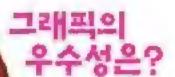


■ 1월부터 11월까지 출시 타이틀 ■



" ACT은 레이싱, 아케이드, 대전 액션 등을 합친 통계임.

타임 코만도와 톰 레이더는 96년도 하반기에 출시되어, 3차원 어드벤처 시장을 거의 독점하다시피한 화제작들이다. 두 게임의 스타일이 사뭇 비슷하여 출시전부터 많은 이야기가 있었는데 과연 두 게임들의 각 분야별 평가는 어떻게 나올지 지금부터 다함께 지켜보도록 하자.



일단 그래픽의 우수성을 비교하기 위해서는 각 게임이 낼 수 있는 최고 해상도를 기준으로 비교 를 해야 한다. 타임 코만도의 경 우는 기본 해상도가 최고치로 되 어 있으며 툽 레이터의 경우는 초

기치는 저해상도 모드로 되어 있다. 일단 최고 해상도 를 기준으로 비교를 하기로 하였으므로 그래픽 스크롤속도에 관계없이 톰 레이더의 경우도 최고 해상도로 놓고 비교 평가를 해보기로 하겠다.

먼저 타입 코



만도의 그래픽은 한 폭의 게임기 게임을 연상케 할 정도로 뛰어나 다.

애드라인만의 부드러운 그래픽 이 강권이며 SVGA의 고해상도 그래픽이 일품이다. 특히 486기종 에서라도 크게 스크를 속도에 문 제점을 느끼지 않을 정도로 스크 를 속도가 빠른 편이다. 하지만 일부 세밀한 부분의 묘사가 약한 점이 흠으로 지적된다.

이에 통 레이더의 그래픽은 듀



시대별로 개연성 있는 스토리 라민이 연상적이다

크 뉴켐 3D를 어드맨처로 만들었다는 말이 맞을 정도로 3차원 적인 요소를 강조했다. 모든 캐릭터는 폴리곤과 텍스처 백평이 되어 3차원으로 보이게 된다. 하지만 타임 코만도처럼 부드러운 느낌은 찾아보기 힘들며 지나치게 3차원적인 냄새가 많이 나는 느낌이다.

즉 톱니바퀴 무늬가 많이 나타 나며 각 캐릭터의 외격선도 각이 많이져서 자연스리움이 별로 없는

		-1-11 19 01
	TOME	구 분
TOMBRAIDER	RAID ER	장 르 제작시 시스템시 출시일 유통시

구분	타임 코만도	툼 레이더
장 르	액션 어드벤처	액션 어드벤처
제작사	애드라인	버진 인터렉티브
시스템사양	486 / RAM 8Mb	486 / RAM 8Mb
출시일	발매중	발매중
유통사	동서산업개발	쌍용

편이다. 그러나 배경 묘사와 원근 묘사 만큼은 타임 코만도를 능가 한다. 어쩌면 타임 코만도가 좁더 액션 아케이드 게임에 가까운 반 면에 톰 레이더는 3차원 아케이드 게임에 가깝다고도 할 수 있다.

여하튼 간에 두 게임의 그래픽 비교는 게이머의 취향에 따라 다 양한 해석이 나타날 수 있으리라 보인다. 여느 게임 제작자나 최고 해상도를 내는 게임은 얼마든지 제작할 수 있다. 그렇지만 속도 문제 때문에 그렇게 마음대로 하 지 못하고 있을 뿐이다. 보통 게 임 제작자들이 기준으로 삼는 기 종은 486 컴퓨터에 램 8메가이다.

이 정도 컴퓨터에서도 얼마만큼 스크롤 속도가 내어주냐에 따라 그 제임의 성패가 좌우될 수 있 다. 그러나 톰 레이더는 일반 컴 퓨터에서 고해상도로 내기에는 부 족한 면이 많다. 팬티엄 166급에 램이 최소 16메가는 갖추어야만 고해상도로 했을 때에도 무리 없 이 게임을 진행할 수 있다.

이러한 사실을 염두해볼 때 486컴퓨터에서도 전혀 무리 없는 해상도를 내는 타임 코만도의 그 래픽 기술이 우수하다고 할 수 있 다.

난이도의 차이는?

두 게임을 극명하게 구분할 수 있는 비교가 바로 난이도이다. 타



세일한 캐릭터 묘사가 알품이다

임 코반도의 난이도와 톰 레이더의 난이도는 천지 차이이다. 물론 타임 코만도의 난이도도 크게 5단 계로 설정이 가능하지만 보통 난 이도를 기준으로 해보았을 때에도 톰 레이더의 난이도와는 바교도 되지 않는다. 이처럼 난이도에 차 이가 나는 이유를 다음과 같은 연 유로 구분해 볼 수 있을 것이다.

첫번째로 타임 코만도는 길을 찾을 필요가 거의 없다. 물론 게임 후반부에 가서는 미로도 많이나오지만 게임을 진행하는데 있어서 화면이 흘러가는 데로 적을 죽이고 아이템을 얻는 행동만 하면된다. 그러나 톰 레이터는 게임 초반부터 게이머 스스로 길을 찾아나서지 않으면 안된다. 가뜩이나 3차원 게임에게 때문에 미로속을 혜맨다는 것은 바늘구멍 찾기와 거의 비슷하다. 이러한 정만보더라도 톰 레이더의 난이도가단연 높다는 것을 알수 있다.

두번째로는 액션 감에 있어서도 툼 레이더가 지나치게 아케이드 적인 요소를 많이 가미했다는 점



부드러운 그래픽은 정말 압권이다

이다. 타임 코반도에 등장하는 적의 수준은 크게 어렵지 않은 편이다. 현재 가지고 있는 아이템을 중심으로 적에게 사용하면 순탄하게 적을 이겨 나갈 수 있다. 그러나 통 레이더는 산탄총부터 각종 무기류가 있더라도 적들의 강도가

톰 레이더는 난이도가 너무 어려워 상당히 많은 시간을 소요하게 한다





타임 코만도의 전투 모드는 크게 어렵지 않은 편이다

위낙 강해 쉽게 이기기가 힘들다. 또 적들의 움직임도 불규칙하며 언제 튀어나올지 모르기 때문에 난이도를 더욱 높게 만들고 있다.

스테이지 구성에 관하여

타임 코만도는 모두 10개의 스 테이지로 구성되어 있다. 각 스테 이지 안에는 2개씩의 세부적인 스 테이지가 있다. 특징은 스테이지 가 개연성 있게 연결된다는 점이 다. 타임 코만도의 스토리 라인이 과거에서부터 미래에 어르는 시간 순으로 되어 있기 때문에 스테이 지 구성 역시도 각 시대별로 나열 되어 있어 진행하기가 편리하다.

이에 통 레이더의 스테이지는 크게 지역별로 나뉘어져 있다. 각 지역 안에는 세부적으로 스테이지 가 3~5개씩 나뉘어져 있는데 스 테이지의 개연성은 크게 없는 편 이다. 무엇보다 각 스테이지의 끝 에서 부적들을 모아 나가야 하기 때문에 자역적으로만 스테이지 구 성이 달라지게 된다.

룸 레이더 스테이지 구성의 아 쉬운 점이라면 너무 특성이 없다 는 점이다. 타임 코만도의 스테이 지는 확연히 다르다는 것이 느껴 지는데 반하여 룸 레이더의 스테 어지는 큰 차이를 못 느껴서 좀 지루하게 만드는 점이 아쉽다.

·독자가 참여한 VS

KOEI의 심국지 사라즈 VS 블리자드의 워크레프트 사라즈

KOEI의 삼국지 시리즈와 불리 자도의 워크래프트 사리즈는 같은 전략 시뮬레이션 게임이면서도 게 임의 스타일이 많이 틀리다. 그래서 라이 두 게임을 비교해보기로 하겠 다. 정확이 말아지면 턴 방식의 전 락 시뮬레이션 게임과 리얼 타임 방 식의 전략 시뮬레이션 게임과 리얼 타임 방 식의 전략 시뮬레이션 게임을 비교 에 보자는 것이다. 삼국지와 같은 턴 방식의 게임은 충분이 생각을 할 수 있어서 턴이기 전비지는 많은 생 각을 할 수 있고 리얼타임 방식의 게임은 플레이어가 가만이 있어도 시간이 계속 흘러서 책들이 개발을 에 플레이어를 공격에 어려우면서 도 박진감이 넘지는 게임이다. 그래 시 전략 시뮬레이션 초보자에게는 리얼 타임 방식의 턴 방식의 게움을 권이는 게 좋다고 생각한다. 왜냐야 면 리얼 타임 방식은 조그만 방심 이면 적들이 서들어와 초보자를 당 왕이게 이기 때문이고 생각할 수

있는 시간이 리얼 타임 방식에 비에서 탄 방식이 훨씬 많기 때문이다. 시간의 자유가 많은 턴 방식의 게임 을 오래이다 보면 지루하고 따분에 지가 쉽다. 그래서 턴 방식의 게임 을 많이 하면 지루하고 박진감이 떨 어진다. 그에 비에서 리얼 방식은 다른 생각을 할 틈이 없어서 박진감 이 턴 방식에 비해 훨씬 많아서 지루하기나 따분에지지 않는다. 그래서 한 방식의 게임은 느긋하게 할 수 있는 반면에 리얼 타임 방식의 게임은 빨리빨리 해야 하기 때문에

키보드와 미우스를 능숙하게 조작 이야 게임을 잘 할 수 있다. 미시막 으로 하고 싶은 말은 전략 시뮬레이 선을 처음 접하는 사람이라면 먼저 좀 더 쉬운 턴방식을 많이 이 본 후 에 리얼 타임 방식의 전략 시뮬레이 선 게임을 접하는 것이 좋을 것이라 고 생각한다.

보내는 이: 서울시 금천구 시흥본동 83-914 박기형

이 분에게는 IBM PC 게임 을 드리겠습니다.

통레이더 아름란티스 통과법

#4 아틀랜티스 지역

No. 13 스테이지

폭포 아래로 진행하다 길이 보 아는데 그 옆을 보면 레버가 하나 있다. 레버를 내리면 건너편에 있 는 문이 열리게 된다. 그 문으로 가 문뒤에 스위치를 작동시키면 폭포에 있는 문이 열린다. 폭포 쪽에 있는 다른 문을 통해 폭포 위로 올라간다. 이때에 폭포 아래 로 떨어지지 않도록 벽에 붙어서 조심스럽게 건너가도록 한다. 폭 포 안에 있는 통로를 따라가다 보 면 기계 조작실과 기계가 매달려 있는 크레인이 있는 방에 다다를 것이다. 방안에는 모두 두 개의 컨네이너가 있는데 아래에 있는 상자들을 움직여 컨테이너 위로 올라가자. 이때 한쪽 구석에는 바 닥의 아래로 내려가는 통로로 가 보면 중간에 배가 한 척 묶여 있 다. 주위에 로프를 내리는 스위치 를 누르고 배를 움직여 배를 타고 내려간다. 배를 타고 가다 보면 상자들을 쌓아 놓은 하적장을만나 게 된다. 이곳에서 암흑 속에 막

형 있는 길을 통과하여 통 로 끝에 있는 레버를 작동 시킨다. 그러 면 기계가 움 직이면서 새 로운 통로 가 하나 열리게 된 다. 한 참 통로를 따라가다 보면 무엇인가로 막혀 있는 곳에 도달하게 된다. 이 때 벽을 밀면 벽이 밀라면서 괴한이 나타난다. 이 녀석과 싸우지 말고 일단 주위에 있는 퓨즈를 가지고 도망치도록 한다. 한참 왼쪽으로 가 건너편에 타이밍을 맞추어 점 프한다.



정면을 향해 뛰어들어오는 미리의 모습

벽에 매달린 다음에 오른쪽으로 가면 예전에 화산 처엽이었던 곳으로 나오게 된다. 중 산쯤에 보면 우측에 통로가 하나 보이다. 이때 주위에서 무뎌지는 바위가 라라줄 덮치려고 한다. 바위들을 피한 다음에 계속 나가다 보면 넓은 된장 같은 곳에 새로를 가한이 기관총을 라라에게 쏘아 대면서 공격한다. 격투를 마치면 그에게서 성능좋은 기관총을 얻을 수 있다. 계속 나가면 바위가 있는데 바위를 움직여서 위쪽으로 올라간다.

이제 위로 올라가면 새로운 지 역이 펼쳐지게 된다. 계속 돌을 움직여 가면서 발판삼아 앞으로 나간다. 앞쪽에 문이 있는데 아래 쪽으로 내려와서 하나의 퍼즐을 풀면 문이 열린다. 이번 퍼즐은 바위 퍼즐인데 조심스럽게 바위를 움직여 가면서 하나의 계단을 만 들어야 한다. 문을 통해 들어간 다음에 계단을 따라 내려가면 옆 길이 하나 나 있다. 옆길에 레버 를 내리면 쇠가 부딪히는 소리가 나면서 문이 하나 열린다. 문을 열고 들어가면 잠긴 문이 하나 나 타나게 된다. 정면에 이러한 문이 두 개가 있는데 문에도 퍼즐 같은

것이 있다. 오른쪽의 피라미드 지 역으로 가보면 상형 문자가 여러 개 나 있다. 그 중에 맨 왼쪽의 홈 옆으로 가는 길이 보일 것이다. 이러한 식으로 피라미드 문 윗편 으로 올라가서 제일 낮은 곳에 있 는 봄부터 차례대로 밟아 올라가 자. 가장 정점에 이르렀을 때에 벽을 향해 점프를 하자. 아파트 이밍이 잘못되면 했던 동작을 계 속 반복해야 한다. 그러면 잠시 경사로에 미끄러지다가 아까 튀어 나온 틈에 발이 걸리게 된다. 그 러면서 옆의 통로로 들어갈 수 있 다. 그러면 거기에 있는 레버를 작동시키고서 방금 잠겨 있던 문 으로 되돌아가자. 문을 통해 들어 가면 안쪽에 파라마드를 열 수 있 는 키가 있다. 그 키를 가지고 피 라마트에 마차가 문의 열면 이번

NO.14 LEIGHNI

일단 동도의 분으로 간다. 동로 끝에서 갑자기 튀어나오는 미라를 제거한 다음 오른쪽에 원형 불체 옆에 연결된 튜브가 움직이는 것 을 볼 수 있다. 이 방안에는 모두 6개의 원형 물체가 있는데 원형 물체가 순서대로 깨지면서 그 안 에서 미라가 등장하게 된다. 미라 를 처치하다 보면 왼쪽에 있는 문 이 열리게 된다. 아때 문을 통해 서 계단을 올라가면 중요한 아이 텔을 및 가지 얻을 수 있다. 다음 오른쪽 방향으로 들에 있는 벽에 있는 스위치를 누르면 살이 열린 다. 문으로 들어가자마자 그 다른 스위치를 누른다. 그러면 또 다 문이 열리는데 문으로 나간 다음 에 뒤의 통로를 통해 내려간다. 자세히 보면 다른 스위치가 있는 데 그 스위치를 누르면 처음의 방 으로 나오게 된다. 자세히 보면 아까 열려 있지 않은 문이 하나 열려 있다. 주위에 있는 박쥐들을 제거한 다음에 문을 통해 나가자. 이곳은 지대가 높은데 아래로 떨 어지지 않게 주의하면서 오른쪽 건너편으로 점프한다. 다시 시선 을 돌려보면 오른쪽에 틈이 하나 나 있다. 틈을 손으로 잡은 다음 에 뛰어내려 틈 밑에 있는 통로에 매달린다. 그 다음 통로 스위치를 누른 다음에 통로를 따라 다시 위 로 올라와 서 있단 발판에서 잠긴 문이 있던 쪽으로 점프를 하면 문 을 통해서 나갈 수 있다.

문 밖은 물로 가득차 있는데 불



여야 한다. 문 건너편은 정면에 또 닫힌 문이 있고 오른편에는 디 딤대가 하나 있다. 오른쪽 디딤대 쪽으로 점프를 하자, 그 문으로 들어간 다음에 앞의 디딤대를 이 용하여 2단 점프를 한다. 다음 왼 쪽 통로로 들어가면 레버를 하나 발견할 수 있다. 레버를 작동시킨 다음에 옆방으로 간다. 그러면 문 이 열려 있는 곳을 하나 발견할텐 데 섣불리 점프를 해선 안된다. 조심스럽게 건너뛴 다음에 문을 통해 들어가자, 이곳도 물이 고여 있는데 물 안으로 다이빙을 해서 계속 나간다.

물에서 나와 보면 아까 지나왔 던 방으로 또다시 많은 스위치가 기다리고 있다. 다섯 개의 스위치 를 모두 작동시키면 수문이 열린 다. 수로를 통해 나가다 보면 통 로가 하나 보이는데 그곳 옆에 스 위치가 있다. 스위치를 작동한 다 음에 열린 문으로 들어간다. 그러 면 바위가 굴러와 라라의 앞을 완 전히 막는다. 아래 있는 디딤돌을 이용해 바위가 내려왔던 길을 막 는다. 그 다음에 아까 열었던 문 옆의 문이 있는 곳으로 자리를 옮 긴다. 가까이 다가가면 문이 서서 히 열리면서 밖으로 나올 수 있 다. 이제 다시 스위치를 작동시켜 서 안으로 들어간다. 다시 바위가 굴러 와 라라의 앞길을 막는데 아 까의 동작을 반복한 다음에 홈을 밟고 건너뛴다. 그러면 방안에 두 이 열린 통로를 따라가면 충간 보 개의 원형 물체가 있는 것을 볼 수 있다. 이 물채 안에서 괴물들 이 나오면 제거한다. 앞에 길이 나오는데 왼쪽으로 건너된 다음 약간 튀어나온 디딤돌 쪽으로 점 프한다. 그러면 봉로를 통해서 나 온 곳에서 긴 길로 건너 뛰어야 한다. 그러면 용암 위에 발을 디 딜 수 있는 곳이 나올 것이다. 그 곳을 통해 벽으로 올라간다. 거기 에는 합정이 있는데 함정을 통과 한 다음에 건너편으로 뛰어서 통 로를 통과한다. 아까 보았던 방으

점프 한다. 여 기서는 들 어왔던 곳의

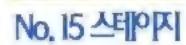
건너뛰어 통로 안의 스위

치를 작동하면 새로운 디딤돌이

낭떠러지에 덜어지면서 최후를 맞는 재물린의 모습 왼쪽 디딤돌로

생긴다. 새로운 디딤돌을 이용해 왼쪽 벽의 통로로 들어가 스위치 를 누르면 새로운 디딤돌이 생긴 다. 디딤돌을 밟고서 정면의 통로 로 가면 통로 끝의 스위치를 누르 면 어디선가 용암이 쏟아져 내려 온다. 이때 화면 위를 보고서 피 할 곳을 찾는다. 점프를 한 다음 에 건너 뛰어가면 항정이 군데군 데 있는 곳이 나온다. 함정을 피 하여 계속 나가다 보면 움직이는 돌이 나오는 방이 나온다. 돌은 모두 세 개로 되어 있는데 왼쪽에 있는 것을 아래로 밀면 새로운 통 로가 생겨난다. 의곳에선 우층의 주 있다. 방안에 있는 스위 치를 작동시켜 문을 열고서 나가 면 E.T를 만나게 된다. E.T는 일 일이 쫓아다니면서 라라를 괴롭히 므로 빨리 제거한다. E.T가 죽으 면 쟤로운 문이 열릴 것이다. 문 스급 적들과 일대 격투를 벌이게 된다. 적들을 제거한 다음에 스위 치 2개를 모두 작동시키면 문이 열린다. 다리를 건너면 건너편에 는 부적이 있는데 여기서 재클린 을 만나게 된다. 이때 라라와 재 클린은 부적을 갖고 서로 대결을 벌이다가 재클린과 같이 낭떠러지 에 떨어지게 된다. 그러나 라라는 구사일생으로 둔 턱을 잡지만 재 클린은 머나먼 황천길로 떨어지게

된다.



14스테이지 후반에는 E TS

초반부터 강력한 적들이 덤빈 다. 일단 적들을 제거한 다음에 움직이는 돌들이 있는 곳으로 가 돌을 밀고 들어간 다음에 다시 통 로 끝에 있는 돌을 움직여 정프를 하고 올라가 함정을 통과한다. 함 정을 통과하면 스위치가 있는 방 에 들어설 수 있다. 스위치가 작 동하기 상당히 어려운 곳에 있으 므로 아래에 있는 돌을 움직여 가 까스로 스위치를 작동시킨다.. 문 통해 흩어가서 조심스럽게 오 ·변·통로로 들어갈 있다. 불호를 가다 보면 수많 바위 달 리들이 라라를 덮치 바위를 요령 있게 피 해 나가면서 진행하면 기계가 있 는 곳에 다다른다. 기계를 향해 총을 쏘아대면 기계가 폭발하면서 동굴이 무너져 내리려고 한다. 옆 방으로 가면 다리 있는 부위에 적 이 몰려 오면 이들을 제거하고 다 리 오른쪽에 있는 구멍으로 내려 간다. 구멍 아래에는 용암이 흐르 고 있어 무척 위험하다. 벽에 매 달리면서 조심스럽게 아래로 떨어 지면 난데없이 화살이 날아올텐데 화살을 요령껏 피해가면서 왼쪽의



철크처럼 생긴 괴한과 일대 격투를 벌이는

있다.

벽을 향해 점프를 한다. 이때 매 달리면서 오른쪽으로 이동한다. 그 다음에 디딤대를 짚고 건너편 디딤대로 사리를 옮기면 옆방으로 는 스위치를 발견하던 들어서자, 특히 왼쪽에는 위에서 길에 바위가 모두 있다. 이 바위 를 괴해 가면 길 끝까지 가면 점 프를 하여 끝에 배달려 있도록 한 다. 그 순간 바위가 굴러 내려갈 때 점프를 하여 길을 건너면 물이 고여 있는 곳에 다다른다. 이때 위로 붙어 있는 디딤돌을 조심스 럽게 밟고 건너가야 한다. 끝까지 건너가면 공중에서 아까보았던 낫 이 라라를 향해 날아온다. 이 순 간에 불로 휩싸인 조그마한 물웅 덩이로 떨어진다. 물 속을 해엄치 다가 육지로 나오면 박취떼들이 공격을 할 것이다. 박쥐들에게 기 관총의 따가운 맛을 보여주자. 박 취들을 물리친 다음에 왼쪽 편을 보면 경사면이 있을 것이다. 경사 면을 기어올라가서 통로로 향하 자, 통로 끝에 보면 디딤돌이 있 는데, 그것을 밟고 올라가자. 발 판을 뛰어나간 다음에 경사면인 통로를 타고 미끄러져 내려가면 보트를 타고 아들란티스를 통과하 는 마지막 엔딩 화면을 감상할 수

네트워크의 덕맨이 인터랙티브 게임으로 등장한다.

임화를 통해서 전통적인 물인 포인

트 앤 클릭 방식의 어드벤처 게임

을 벗어나려는 시도를 하고

있다. TV 시리즈「덕

맨 은 기괴함과

유머의 두

었

가지 면에서

덕맨 (DuckMan)

어드벤처 제작사 일루전 계이밍

97년 3월 약경	486 이상	메우스 교수
9 3	8메기 이상	미경

TV미화 시리즈의 게임화

제네시스판 불래이징 드래곤즈 를 개발한 게임 개발사인 일루전 게이밍여 TV 시리즈 덕맨의 PC게

□덕맨은 15명의 기존 캐릭터말고도 20명의 새로이 추가된 캐릭터가 등장한다.





자신의 모습을 잃 어 버리게 되고 전에 겪어보지 못했던 여 러가지 문제들을 풀어 서 다시 자신의 모습

대화를 구성하기 위해서 이 TV만 화의 작가와 며칠동안 만나서 이야

으로 되돌아 가야만 한다.

전개되어가는 데 게임에서 는 덕맨온 기를 나누었다. 덕맨에서는 만화영 슈퍼 덕 화에 등장하고 있는 15명의 캐릭터 이외에도 게임을 위해서 일루전에 明 이 의해 특별히 만들어진 20명이상 의 캐릭터가 등장한다.

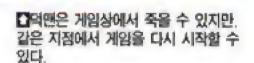
인터페이스는 턱맨의 별 난 행동과 연관되어 있고 개 임을 단순하게 반들었다.

덕밴이 어떤 물체에 대해 서 호기심이 나면 그냥 그것 을 살펴보면 되고 어떤 행동 을 해야 한다면 그냥 여러가 지 방법으로 해보면 되는 것 이다. 일루션의 그래픽 어드 벤처 엔진의 세번째 버전은 연출 아티스트가 편리하게 프로그 램을 직접 구성할 수 있게 해주지

하다 TV에서 탁맨의 목소리는 제이 개발팀은 이 게임의 줄거리와 슨 알렉산더가 맡았으나 불행하게 도 그는 게임 덕맨의 목소리역을 거절했는데.

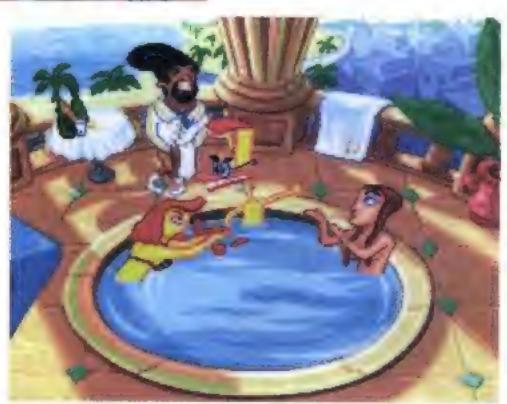
만 가끔씩 문제를 야기시키기도

이에 대해서 프로듀서 매트 새 뮤얼은 「그는 만화에서 평균 150라인의 대사를 하는데 비해 게 임에서는 800라인의 대사를 소화 해야 하기때문에 이로인해 그의 목소리가 상할 것이다. 하지만, 나머지 TV 캐스트들은 게임에 서 그들 각자의 목소리를 맡을 것이다.」이라고 했다.



□선택 포인트에서는 3D 애니에이션이 만화의 2D시점과 합쳐진다.





PYST

네버후드 (The Neverhood)

어두반적

97년 봄 약장

드림 웍스 인터랙티브의 최신작 네버후드는 게이머들에게 완전히 색다르고 흥미로운 경험을 체험할 수 있는 기회를 부여할 것이다. 내 버후드는 처음부터 끝까지 완벽한 애니메이션 장면을 보여주며 마범 환타지 세계의 끝없는 상상력이 함

축되어 있는 게임이다. 이러한 애 니메이션 표현을 위해서 수많은 양 의 진횱이 제임 제작에 사용되었 다.

이 게임은 TV만화면 어스웜 정 의 제작진에 의하여 만들어졌고 이 에 따라 게임에도 제작자의 작품 성향이 반영되어 게임의 주인공인 클레이맨의 행동은 약간 과장되고 바보처럼 보여진다.

하지만 게임의 세계는 무시무시 하고 야만적이며 기괴한 구조물들 이 진흙으로 이루어진 지형에 위치

> 해 있다. 이 세 계에는 신비스 럽고 수수께기 에 싸인 보물이 많이 있으며 강 력한 힘을 지닌 캐릭터들이 많 이 살고 있다.

네버후드의 세트를 움직이기 위해서 수많은 양의 진흙이 사용되었다



피스트 (Pyst)

제로터 연트레티브

미스트는 모든 게 트의 스토리는 그 옛 이머들을 어드빤 처의 최고봉을 달 날 평화롭던 사절에 리던 계임이었다. 파괴되어 버린 폐허 설에 수많은 방문 그러나 전통적인 감각으로 봤을 때 이것 객들이 남겨지는 것으로

은 어드벤처 게임이 아니었고 많은 사람들에게 몇가져 심각한 문 제를 야기시켰다. 이에 패로티 안 터랙티브는 이름 그대로 찰자루륨 들어서 미스트를 난도질했다.로고 의 형태와 계임방식도 비슷하지만 그 무언가가 다른 이 개임은 마스 트의 패러티격인 게임이다. 이제는 고전게임이라고 말할 수 있는 미스 트의 재창조를 위해서 개발자들은 험리우드 스타인 존 굿맨의 독특한 코메디적인 천재성을 발렸다. 피스

시작된다. 왕(촌 굿맨)과 (어리석 은 스퀴글)이라는 이름을 가진 어 린 울보 왕자에 의해서 통치되고 있는 이 섬에서 개이머는 마지막으 로 도착하는 손님중의 하나가 되어 문제를 해결해 나아가야 한다. 이 계임의 목적은 무엇을 해야할 지 모르기 때문에 확실히 알 수는 없 지만 게임의 각 지역에는 트리거 애니메이션과 수수깨기가 있는데 이중에서 몇가지는 정말 재미있게 구성되어 있다.

로미오약 줄리엣

97년 봄 약장

파트 왕국의 수도인 리아라 에는 로미오와 줄리엣이 서로 사랑을 하면서 살고 있었다

하지만 두 집안 은 원수지간이다 못해 서로 쳐다만 봐도 이를 가는 사이였기 때문에 둘의 사랑은 은밀하게 속삭일 수밖 에 없었다. 이럴 때 도시에 괴상한 복장의 이방인이 찾아오게 된다. 이방인은 자신의 이름이 칼캐라고 하면서 사람들에게 점을 봐주고 이 상한 약을 지어 준다. 로미오는 줄 리엣을 만나지 못하게 하려는 아버 지의 강압을 이기지 못해 이웃 도 시로 공부를 하러 떠나게 된다. 줄 리엣을 그리워하면서 떠나는 로미 오. 로미오가 이웃 도시에서 공부

하고 있을 때에 수도 리아라에서는 칼캐로 인해서 혼란 이 닥치게 된다. 칼 케에게 점을 본 사람

이나 이상한 약을 얻은 먹은 사람 들은 모두 석상이 되고 마는 엄청 난 일이 닥친 것이었다. 로미오가 줄리엣에 대한 그리움에 눈물을 훑 리고 있을 때에는 이미 라아라의 모든 사람들이 석상이 되고 만다. 줄리엣도 그의 부모들도, 로미오의 부모도 마찬가지 운명이었다. 심지 어 개나 질승들 마저 석상으로 변 하고 만다. 로미오는 자신의 몸종 인 해스에게 이사실을 듣고 경약을 한다. 로미오는 이제 이 비밀을 밝 혀야 되는데...

디사이드

스타디오 자료변 📗 97년 봄 약정

지난 호에 소개한 디사이드의 특징을 보면 3D와 2D가 조화된 배경의 묘사가 뛰어나며 편리한 인 터페이스로 게임의 조작성을 높여 군다.

사건은 다른 게임들과 같이 대 화와 아이템의 사용 등으로 해결하 지만 하나하나가 리얼리티에 충설 하여 영화의 느낌을 짙게 풍긴다. 청소영의 행적을 알아내기 위해 네 트윅을 통해 컴퓨터를 해킹하는 부 분은 실제의 해킹과 매우 유사하게 low level까지 구현되었다.

이 게임은 어드벤처와 세 부분 의 액션의 큰 줄기를 갖고 있다. 세 부분의 액션은 주인공이 기갑정 을 타고있는 시점에서 진행되는 3D 슈팅이며 진행은 기존 LD 3차 원 일방진행 액션과 유사하다.

그러나 마우스의 클릭만으로 적 을 조준하는 다른 슈팅들과 달리 기체의 기울어진 상태와 움직이는 속도에 따라 단착점이 변하며 플레 이어는 현재 기갑정이 움직이는 방 향을 생각하고 탄착점이 적과 일치 되도록 조준하여 LOCK ON 사인 이 보일 때 사격하면 된다. 이런 점은 계속되는 어드벤처만으로는 느끼는 갑갑함을 액션에서 풀고 지 나갈 수 있을 정도로 부담되지 않 는 난이도이다.



POWER

국내 게이머들의 기대를 한 몸에 받 마 온 천상소마 영웅전이 드디역 출 시되었다. 안 편의 환탁지틱한 스토 리 라인을 갖고 있는 천상소마 영웅 전은 국산 개임이라고는 믿겨지지 않 MIL.

SVGA 고해상도로 처리된 그래픽 온 에니메이션 같다는 느낌이 들 정 도이다. 여기에 탄탄한 스토리 라인 이며 짝임새 있는 구성력은 롤플레잉 계임의 진수를 보어주기에 중분할 것 같다. 특이 려얼 타얌 전투 모드는 아니지만 실감나는 전투 화면까지 도 입되어 다양한 묘미를 맛보는데는 전 혁 무리가 없다.



고해상도의 깔끔한 그래픽이 장점인 순수 국산 롤플레잉

FE가 야회에 이어 제작한 천삼소마 영웅전은 국내 RPG매니아들의 기대 신작이 다. 또한 이 게임의 깔끔한 그래픽은 국산 RPG의 새로운 방향을 제시하고 있다.



□체스페리의 능용한 모습

스토리 라인

천상 신의 임기는 10000년으로 전대의 신인 퓨칼은 자비로 세상 을 다스린 후 천계로 등위 하였

화롭게 되었으며 모든 복하게 되었다

보지 못했던 검은 회오리를 되었다. 그것은 포런이 가장 아끼 던 천사 해스페리가 단순한 호기 심으로 굳게 닫혀 있던 금마령의

□라디아는 정말 아름다운 여자인데, 나중에 헤스테리와 사랑에 빠지게 된다





들이 빠져나가는 모습이었 던 것이다. 이후 세상의 평화는 🦥 애락의 감정을 갖게 하였다. 한순간에 사라지게 되었으며 세상 은 알 수 없는 두려움과 불안감에

간을 너무나 사랑한 신 포런 세상의 3 스런 변화에 당황 · 그리고 인간계 악렁들을 풀어 준 혜스페리를 잡아 소모라는 이름으로 바꾸고 인간으로 하여금 생노병사와 희노

포런은 해스페리의 잘못을 범하 여 거짓으로 혼란스러워진 인간계

B탄생의 요정과의 만남



□기아의 방에서 헝그리 몬스터들과 대검을 한다



에서 그가 풀어 준 악령들을 처치 하고 진정한 진실과 진정한 사랑 이 무엇인지를 깨닫고 돌아오도록 해야 한다.

게임의 진행

을데 돈달 🔳

일단 마을 사람들을 만나 여러 가지를 물어 보자. 마을 광장 왼 편에 있는 2층 집에 들어가 보면 마을의 장로가 있을 것이다. 그에 게서 마을이 어둡게 되고, 사람들 이 눈이 먼 원인을 물어 보도록 하자. 장로는 그 이유가 어둠의 마왕인 다프네가 마을을 이처럼 만들어 버렸기 때문이라고 하였 다. 그러면서 마을을 예전처럼 되 돌려 놓기 위해서는 마을 북쪽에 있는 동굴에서 희망의 빛을 얻어 다프네의 성에 있는 빛의 촛대에 희망의 빛을 붙여야 한다는 이야 기를 한다.

■ 광암 석굴

아까 달크 마을의 장로의 말로 그의 는 달크 마을 북쪽에 있는 동굴에 되찾 희망의 빛이 있다고 하였다. 이곳 페리 으로 들어가면 희망의 빛을 찾을 수 있을 것이다. 그런데 이 안에 서 빛의 요정인 크리프를 만나게 제 된다. 크리프와 금방 친해진 해스 마을 페리는 요정과 내내 동행을 하면 두을 서 플레이를 펼치게 된다. 이제 다. 희망을 갖고서 다프네가 있는 그 있는 라드 마을로 돌아가자.

■ 그리드 마을

그리드 마을은 레이스 마을 바로 옆에 있는 이 마을은 대단히 큰 마을이다. 큰 도시 같은 이미지를 풍기는 이 마을은 겉으로 보기에 화려해 보이지만 언제부턴가욕심 이 주민들 사이에서 퍼져 있었다. 마을을 돌아다녀보면 앉은뱅이 노인을 만날 수가 있을 것이다, 헤스페리는 그 노인한테 꿈과추억의 천선이 있는 곳을 가르쳐 달라고 하지만 노인은 마룡산에서마룡의 뿔을 구해 올 때까지는 가



때에 올라타는 헤스테리



□앙파트리테에게서 보검을 빼앗지

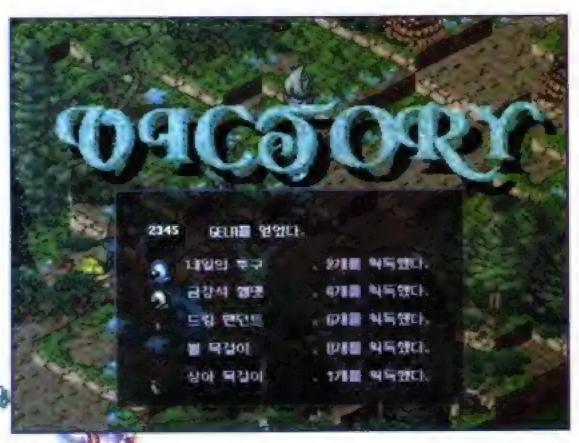
르쳐 주지 않는다고 한다. 꿈과 추억의 천선을 찾아야 하므로 인의 부탁을 들어주자.

일단 마룡산에 가면 마룡적으로 의 부하를 만날 수 있다. /로등학 천치한 다음에 마룡의 뷀을 었다. 사람들은 가지고서 다음을 가지고서 다음을 가지고서 다음을 가지다. 주사 보인을 들어 보다는 다음을 광장에 있는 작물을 함께 되을 주고 사갔던 사이의 작물을 한다. 이제 저울을 하다가 있는 델로스 성으로 가보자.

■ 델로스 성

델로스 성 주위에는 포클리와 그의 부하들이 성을 보호하고 있 다. 이들과 한차례 격투를 하고 나면 또다른 문지기들과 그의 부 하들이 성을 지키고 있을 것이다. 성안으로 들어가 보면 성안에서도 병사들이 헤스페리 일행이 온 것 을 반가이맞이해 준다.

이들과도 한 차례 전투를 이기 고 난 다음에 성안에 있는 계단을 따라 올라가자. 계단을 올라가면 문이 두 개가 있는 곳으로 나올 것이다. 두 개의 문중에서 오른쪽



☑전투 성과 학연

문으로 들어가면 저울을 얻을 수 있다. 이기서 마젤이라는 양보의 상령을 많아게 되는데, 마젤은 앞 으로의 영행에 동참하겠다는 의사 박한다. 이번 저울을 가지고 나오는 순간, 파라의 부하들이 온 물려보다 얼굴은 수에 놀라겠지만 여태병을 살은 마법과 전투 기술을 바탕으로 적들을 물리치도 다음로 가하가, 이게 그리드 마을로 개

고 의성호 선이 있 주지 않았던 것이다.할 수 없이 다시 델로스 성으로 되돌에 꿈 과 추억의 천선을 되찾아와야 한 다. 다시 성으로 되돌아가면 군사 들은 이전만큼 없지만 그래도 많 은 경비병들이 성을 지키고 있다. 이곳에서 천선을 되찾아 광암 석 굴로 가서 희망의 빛에 부채절을 하자, 부채질을 하면 할수록 희망 의 빛은 점점 타오르면서, 환하게 빛나게 될 것이다. 그러면 잠시 후에 빛의 요정인 크리프가 나타 날 것이다. 이 크리프도 잠시 후 에 빛의 촛대를 밝혀줄 것이므로 이들과 함께 다음 행선지로 이동 하자

■ 이르노스 성

성의 입구에서부터 다크커너와 그의 부하들이 등장하여 고통스럽 게 만들다. 가볍게 그들을 제거한 다음에 성안에 들어가면 다프네가 기다리고 있다. 여기서는 요정들 마을과 크리프를 가지고서 적 하기하면 해스페리를 가지고 정보다 훨씬 손쉽게 적들 서울 수 있을 것이다. 성 안을 제외한 빛의 촛대를 찾을 수 있 기계면, 달크 마을은 예전의 평화 를 찾게 될 것이다.

■ 이스 마을

리 나는 마을의 분위기는 정말 적막하다. 헤스페리는 마을 구석 구석을 뒤져 원인을 찾다가 시계 탑 오른편에 있는 집에서 청년이 써 놓은 일기장을 발견하게 된다. 일기장 내용을 보면 커다란 새가 시계탑의 뻐꾸기를 재물로 삼아 이데산으로 데려갔다고 한다. 아 마도 마을 사람들이 없는 이유도 이러한 문제가 있었기 때문이라고 생각한 헤스페리 일행은 이데산으 로 가본다.

■ 이테산

이데산에 도착하게 되면 커다란 새가 빼꾸기를 새장 안에 가두어 놓고 있다. 일단 커다란 새와 그 의 부하들을 섬멸하자. 이곳에서 헤스페리는 시계탑에서 시간 관리

POWER

를 하던 근면을 수호하는 요정인 한다. 해스페리는 노파를 테리고 루나를 만나 같이 동행을 하게 된 다. 루나는 달에서 인간 세상을 내려다보다 해스페리 때문에 발생 한 천상계의 은 회오리에 말려들 어 떨어진 것이었다. 뻐꾸기를 잘 데리고 레이스 마을로 돌아오자. 아까 뻐꾸기가 있던 자리에다가 빼꾸기를 넣으면 다시 마을 사람

타우르스 산에 들어가게 된다. 그 러나 산에 도착하자 그 노파는 괴 물로 변신한다. 다름 아닌 죽음의 마왕인 아가메논이 변장하여 해스 페리 일행을 재물로 삼고자 하였 다. 아가메논과의 전투에서 승리 를 하게 되면 거미의 형상을 하고 있던 아가메논이 사라진 자리에



□미로에서 고민하는 !!

옆에서 왜벌레는 탄생



□마젤은 동물들과 함께 자연으로 돌아간다



□호수를 보고서 화해를 하는 두 여왕



□화해의 의미로 사과나무를 심는다



돌을 벌이게 된다. 치면 계곡 교숙한 곳에 는 라마아를 만나게 된다. 도 없어진 그녀는 헤스페리 라 같이 동행하고 싶어한다.

특별한 능력이 없이 자신과 함 꼐 여행하는 것이 대단히 힘든 일 이라고 판단한 헤스페리는 라디아 에게 성수를 준다. 라디아는 곧 회복력을 얻게 되고, 험난한 모험 올 같이 하게 된다.

■ 테드 마을 & 타우르스

마을은 온통 폐허뿐이다. 마을 올 수색하던 도중 노파를 하나 만 나게 된다. 노파는 자기를 타우르 스 산으로 데리고 가 달라고 부탁

게 된다.

■ 화산성

헤스페리는 새로운 곳을 향하던 중에 화산성을 지나가게 되었다. 화산성에 들어가니 병정들이 둘러 싸고 헤스페라와 일행을 황제 앞 으로 데려간다. 황제는 그들이 무 단으로 성을 침입하였다고 말하면 서 사형을 시키겠다고 말한다. 그 러나 만약 화산성 옆에 있는 분노 의 화산을 잠재워 주면, 그들을 풀어 주겠다는 제안을 한다. 분노

의 화산을 잠재우기 위해서는 일 단 고역의 성으로 가서 불을 끌 시약을 구해야 한다. 혼자만 잠시 풀려난 해스페리는 일행을 구하기 위해 고역의 성으로 향하게 된다.

■ 고역의 성

고역의 성에 들어가면 네 개의 방 구조로 되어 있는 것을 알 수 있다. 이곳에서 각 방을 돌아다니 면서 모두 네 개의 시약을 가져나 와야 한다. 방을 들어가는 순서는 추위의 방 -> 기아의 방 -> 고독의 방 -) 잠의 방이다. 각각 방 안에 있는 괴물들을 물리쳐서 시약을 가지고 나오면 된다.

4개의 시약을 모두 구했으면 어 서 화산성으로 되돌아가자, 왕은 헤스페리를 영웅으로 대접하면서 성약을 구해준 대가로 하룻밤을 묵어 가라고 한다. 그러나 갈 길 이 바쁜 헤스페리는 정중혀 거절 하고서 열행과 함께 다음 지역으

그대로 과거를 망 이다. 주위를 둘러 하나 있을 것이 는 헤스페리를 보고 M스페리의 엄마라고 헤스페리는 전혀 기억이 나로 이 망각 때문이다. 그녀는 열성 있게 이야기를 해 나가면 해스페리의 마음을 안심시킨 다. 헤스페리도 어느덧 그녀를 어 어니로 섬기게 된다.

그의 어머니는 자신이 왜 여기 에 살고 있는지, 그리고 아버지의 원수에 대해서 이야기를 해준다. 헤스페리의 아버지는 원래 망각의 늪 주변에 성을 가진 성주였는데 해스페리가 5살이 되던 해에 이웃 나라 교만의 성의 성주인 암피트 리테가 침략해서 죽임을 당했다고 한다. 어머니는 아버지의 원수를 갚기 위해서는 다섯 개의 조각으 로 되어 있는 아버지의 보검을 찾 아야 한다고 말한다. 헤스페리는

어머니의 충고에 따라 아버지의 어진 것이 마음 아프다고 하였다. 보검을 되찾고 아버지의 원수인 암피트리테를 처치했다고 단언한 다.

■ 바카벤 산

바카벤 산으로 올라가 보면 마 법사 다기스가 있다. 그와 일대 격돌을 펼치면 그에게서 다섯 개 의 조각으로 된 보검 한 자루를 얻을 수 있게 된다. 그러나 보검 의 본체는 암피트리테가 가지고 있다고 한다.본채를 찾기 위해서 는 암피트리테가 성주로 있는 교 딴의 성으로 쳐들어가야 한다. 일 단 성입구에는 병사들이 굳게 지 키고 있다. 병사들을 모조리 제거 한 다음에서 성 내부에서 암피트 리테를 물리치자, 그를 물리치면 보검의 본체를 얻게 될 것이다. 이제 아까 어머니가 있던 망각의 늪으로 잠시 되돌아가자,

🏿 궁지에 몰리는 에스페리

막상 보검을 찾아 어머니가 신 망각의 높으로 갔지만, 그것 어머니가 아니라는 사실을 알게 된다. 어머니를 비추고 있는 거울 을 보니 다름 아닌 괴물의 모습을 띈 요괴였다. 바로 괴불이 망각의 늪이라는 점을 이용하여 해스페리 를 속인 것이었다. 헤스페리는 단 칼에 괴물을 처치하고 잠시 지금 🚜 🗗은 화해의 의미를 까지의 행동에 대한 반성을 하게 된다. 이때 깨달읍을 칭찬하면서 지각의 정령인 지저드를 만나게 되면서, 같이 동행을 하게 된다.

스틱스 해안

해스페리와 일행들은 해안가에 도달하게 된다. 온통 바다밖에 없 지만, 주위에 오두막집 한 채가 있다. 그 안에 들어가니 노인이 혼자서 울고 있었다. 그에게 왜 울고 있느냐고 물어 보았더니 바 다 건너편에 있는 파우린 대륙의 두 여왕이 108년째 전쟁을 벌이고 있다고 한다. 그는 자신이 오랫동 안 두 여왕을 존경해 왔지만 전쟁 으로 인하여 두 사람의 사이가 벌

곧 헤스페리는 파우린 대륙으로 건너가기로 결정하고 배에 오르려 고 한다. 이 순간 노인은 바다를 넘기 위해서는 은자가 필요하다고 하면서, 은자를 얻기 위해서는 아 페닌 산에 가야 한다고 말한다.

아페닌 산은 스틱스 해안 옆에 있는데 여기서도 디기스를 만나게 된다. 디기스를 물리치고 은자를 가지고 스틱스 해안가로 다시 돌 아가자. 다시 해안가로 돌아와 노 인을 만나니 점술가에게서 조언을 나와 서쪽으로 가면 점술가의 집 이 있다. 점술가는 헤스페리에게 중요한 아이템을 준다. 바로 3가 지 꽃 이슬을 쥐어 주는 것이었 다. 이슬을 가지고 점술가의 서 나와 다시 해안가로 간다.

■ 파우린 대륙

파우린 대륙은 온통 파 여왕이 싸우느라 나라



☑최종 보스인 피라모스의 등장

난 선생을 종결하게

를 만나게 된다. 여왕들로부터 대 마왕인 피라모스의 행방을 알게 된, 헤스페리는 진실의 수정궁으 로 바쁘게 달러나간다. 여왕들은 헤스페리에게 지신의 수정궁으로 갈 수 있는 다리를 놓아주면서 혜 스페리가 안전하게 갈 수 있도록 도와준다.

■ 진실의 수정궁

진실의 수정궁이 있는 트루펠스 대륙에 도착하니 정원이 아름답게 보인다. 갑자기 어디선가 적들이 들러 오는데 요정들과 함께 적들 을 물리치자, 적들을 물리치면, 진실의 수정궁에 살고 있는 여왕 이 손수 나와 헤스페리를 반가이 맞이해 준다. 그녀는 위선의 거울 을 향금 맹치로 깨트려야 한다고 듣고 가라고 한다. 노인의 집에서 이 하면서, 망치를 드레스페라에게 건 네군다 어제 버섯의 수정궁에 가 서 위선의 거용을 깨트리자.

수정궁으로 들어가는 통로에서 당터 많은 씩들이 몰려나온다. 괴 물리지함 대마왕 피라모 등장하다 나는 라디아가 자 의 친쟁이라고 하면서 라디아를 랑했던 라디아기





놀라면서도 배신감을 느낀다. 그 때 라디아의 하녀라고 자신을 소 개하는 여인이 나타나 라디아를 믿으면 왼쪽 문으로 들어가라고 말하고 재빨리 사라진다. 여기서 멀티 엔딩이 존재하는데, 그녀의 말대로 왼쪽에 있는 문으로 들어 가 보자.

■ 피라모스 와의 최종 전투

왼쪽에 있는 방에는 진실의 수 정궁 여왕의 말대로 위선의 거울 이 있다. 망치로 과감히 거울을 깨트리자. 위선의 거울이 깨지는 순간, 해스페리와 일행은 피라모 스가 있는 곳으로 순간 이동을 하 게 된다. 피라모스와의 마지막 결 전을 눈앞에 두고 있는 헤스페리 는 잠시 긴장을 하게 된다.

이제 해스페리는 8명의 동료들 과 함께 피라모스와의 마지막 대 하야 한다. 피라모스의 능력 養은 편이지만, 충분히 물리 이 시 아이라 본다. 피라모스를 면 그 동안 거짓과 위선 속 **P**음 고생을 한 라디아는 그 이 비아나가 된다. 헤스페 그 순간 라디아의 사랑을 확 인하기 된다. 그러면서 하늘에서 천성의 신 포런이 나오면서 헤스 페리를 용서해 준다. 이제 게임은 막을 내린다.

□두사람의 사랑은 절정을 이루고...



해상 전략 시뮬레이션의 왕자가 되어 보자

헤군제독 (Admiral Sea Battle)

장르 전략 사물레이션 제작사 메가 미디어 유통사 LG 소프트웨어(02-3459-5835)

97년 1월 978	486 이상	매우스 필수
₩ 95	8메가 이상	직정



다양한 캠페인들이 존재한다

프롤로그

96년 한 해는 정말 전략 시뮬레 이션의 강세가 두드러졌던 한해였 다. C&C. 워크래프트 2 같은 전 는 해상 전투를 거의 해보지 못했 략 시뮬레이션들이 워낙 맹위를 떨 을 것이다. 주로 공중전이나 지상 치는 바람에 다른 장르의 게임들이 전이 많기 때문이다. 하지만 이 해 약간 기가 죽는 기분이 든다.

우도 정통 전략 시뮬레이션 게임이 네상스 시대 이후의 범선을 타고 다. 다른 게임과 굳이 비교하자면 대항해 시대 시리즈와 상당히 비슷 한 스타일을 지니고 있다. 아마도 얼마전 출시된 대항해 시대 3와 더 불어 동서양 양측의 해상 전략 시 뮬레이션간 인기 대결도 만만치 않 으리라 보인다.



정통 해상 전략 시뮬레이션 게임

사실 C&C나 워크래프트 2에서 군 제독에서는 해상 전투를 마음껏 이번에 출시된 해군 제독의 경 벌여 볼 수 있다. 그것도 옛날 르 말이다. 게임에 등장하는 유니트들 온 거의 다 범선 형식의 전함이다. 따라서 주된 무기는 대포일 수밖에 없다. 물론 리얼 타임 전투 방식이 아니고 턴 방식이기 때문에 신나는 액션감은 느끼지 못한다.

> 하지만 전함들의 대형이나 각종 설하면 배를 수리하거나 선원을 양 전법을 이용한 공격 방법은 다른 성시킬 수도 있다. 특히 각 섬을 게임과 색다르다. 특히 출격하는 차지하기 위한 양측의 대결은 정말 유니트 수를 많게 하여 활 모양의 숨가쁘게 느껴진다. 이토록 중간에 대형을 만들어 가면서 적 전함들을 있는 섬이 중요한 이유는 한편이 포위하여 몰살시키는 재미는 해본 이곳에 기자를 설치할 경우 미션 사람만이 알 수 있을 것이다. 그 내내 절대 우위를 차지할 수 있기







때문이다.

이번 작전에 참가참 전함들을 고르는 모습

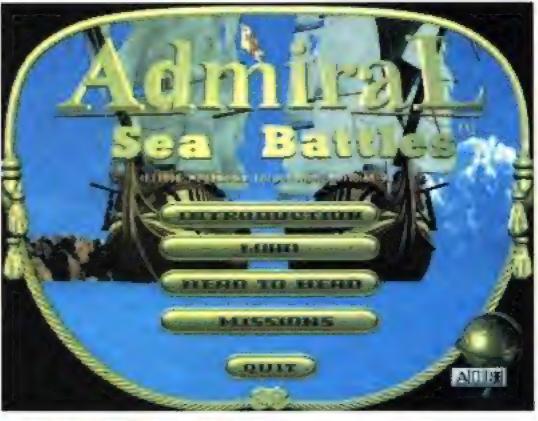
맵 디자인이 상당히 깔끔해 보인다

다양한 캠페이과 미션이

해군 재독은 한편 의 비행 시뮬레이션 게임처럼 느껴잘 정

도로 캠페인과 미션이 다양하다. 특히 주어지는 브리핑 상황을 제대 로 이해하지 못하면 게임에 들어가 서도 아무런 활약을 하지 못한다.

그만큼 게임에서 저청하는 브리 핑 상황이 중요하다는 이야기이다.



미션 브리핑 화면



외에도 육지에 도착하면 자금이 여

유가 되는대로 아군의 접안 시설을

점령한 지역에다가 건물들을 건

설치하거나 점령을 할 수 있다.

브리핑에 따라서는 상대편의 함선 올 공격하거나 아니면 수송선을 <u>탈</u> 취하여 보급로를 차단하는 미션이 있다. 또 적의 지상군까지 섞멸하 는 미션도 존재하여 다양한 묘미를 맛볼 수 있으리라 보인다.

그리고 게임 중에는 날씨 상황 도 영향을 미치므로 이에 각별한 주의를 하지 않으면 안된다. 왜냐 하면 갑작스럽게 닥치는 폭풍에 대 처하지 못하면 미처 싸워 보지도 못하고 파도에 휩쓸려 많은 수의 대원들을 잃을 수 있기 때문이다.

이제 해규 제독 넥슨이 되어볼 때

요즘 개임들이 워낙 최신 무기 들만 다루다 보니 어쩌면 이러한 무기들에 식상되었을 지도 모른다. 이 해군 제독은 예전 넬슨의 영광 을 다시 한번 느껴 볼 수 있는 좋 은 기회를 제공할 것이다. 출렁이 는 파도를 타면서 해군 제독이 되 어 부하들을 지휘하면서 상대편 전 함을 파괴하는 묘미는 해군 제독만 이 가진 특징이다.

이제 막강한 무적 함대를 이끌 고서 척들을 하나하나 제거해 나가 자. 자신만의 맵 에디터로 게임을 수정하면 예전 이순신 장군의 노량 대첩이나 한산도 대첩도 재현해 볼 수 있을 것이다.

어클레임은 리얼타임 전략 게임들의 전쟁에 매직을 가세시켰다

매직 더 개더링 배틀메이지

장르 전략 시뮬레이션 제작사 어뮬레임

삼성영삼사업단(02-3458-1313) 유통사

486 약상 97년 2월 약장 마우스 필수 8메가 이상 도스

또 하나의 매진 더

마이크로프로즈사가 매직을 PC 게임으로 만들기 위해서 2년간 노 력하는 동 안 어클레임은 같은 시 기에 매직 더 개더링을 PC개임으 로 만들어 발표할 예정에 있다. 어 클레임은 리얼타임 전략계임과 때 적이라는 두자자의 개임방식을 접 목시 켜 세 배 틀 메 이 저 (Bat-은 매적 더 개더링의 세일요소들을 적용시켰고 카드로 직접 게임을 품 레이하지 않지만 카드가 실제적으 로 전장에서 나타나는 개체로 표현 되는 추가 전술 레벨이 적용했다. 계이머는 리얼타임 전투에서

이들을 콘트롤하여야만 한다. 어 의미는 카드게임에서 언제나 이 기는 승차라고 할지라도 PC게임의 디지털 전장에서는 항상 패배할 수 있기 때문에 게이버가 이전에 구사 했던 매직 전략을 확신할 수 없다 는 것이다.

대검 세팅

아콘과 비슷한 요소가

만일 계이머가 일렉트로닉 아츠 의 아콘을 플레이해 본 적이 있다 면 이 의미를 이해할 수 있을 것이 다.

이 게임은 듀얼과 캠페인 두가 지 모드의 기<mark>능을 가</mark>치는데 듀얼모 드는 플래이어가 생물, 주문, 마 食 불풍강은 고유화된 요소들이 이용되는 소규모전투에서 상대편들 과 싸우는 카드케인과 유사하다. 컴퓨터와의 대결이나 세명이상의 상대편들과의 대결은 시리얼 , 모 템, 랜 혹은 어떻게 작동할 것인지 아직 발표되지 않았지만 인터넷을 통해서도 플레이할 수 있다.

온라인상에서 게이머들이 이런 네트웍 전투를 즐기는 동안 정통 전략계이버들은 캠페인모드에 몰압 한 것으로 보인다.

마이크로프로즈의 캠페인모드가 대결모도와 통합시킨 다른 차원의 어드벤처 테마를 가진 반면에 어클 레임의 캠페인모드는 뉴월드 컴퓨 팅사의 RPG개업인 아이트 앤 매 적이 포함된 것처럼 보인다.

모험과 정복은 캠페인모드에서 중요한 활동이며 게이터는 여행하 면서 바법 도구와 주문(예:매지 카 드)을 모을 수 있으며 매작 세계의 90케릭터를 만날 수 있다. 이런 만 남들이 공적적인 면에서는 도움이 된 수도 있지만 부장적인 면으로는 Heart Of Magic)이며 어플래워 대결해야 하는 상황에 처하는 등의 - 애 의하면 배틀에이지는 4번째 여





상호작용을 야기시킨다. 서사적인 전투의 형식인 캠페인모드는 무작 원으로 나타나기 때문에 플레이어 는 칠리지 않게 개임을 줄길 수 있

수없이 대양한 카드들은 [The

디션에서 생물, 주문, 불품, 마술 옥 적용시켰고 앞으로 나올 미라지 환장새트에서는 추가적인 생물, 주 문, 물품을 더할 예정이다. 그리고 6명의 플레이어가 처음 1일에 제공된 것이며 확장패에는 지를 계속해서 플래이할 · 있게 해주는 캠페인모드의 재로 미선과 부차적인 줄거리가 추가





실시간으로 생물체를 조정한다

제 7군단 (7th Legion)

四個和他

뉴절랜드의 개발업체인 비젼 소 프트웨어가 제 7군단이라는 제목의 리얼타임 전략 시뮬레이션을 발표 할 예정이다. 이 게임은 윈도 95용 으로 제작되어 97년에 출시될 예정 이며 애니메이터된 전술적 전쟁계 임의 특징을 보여준다.

게이 며 가 가 아이콘울 클릭하여 통제 센 타. 병 염. 차량 생 산 공



장, 제작소등을 설치하고 이들을 이용해서 적을 무찌르기 위한 군대 를 만들고 전장에 내보낼 수 있다.

그리고 다른 라얼타임 전략 시뮬레 이션 게임처럼 단독플레이나 모뎀. 네트워크 그리고 인터넷을 통해서 게임을 플레이할 수 있다.

게임은 아주 작게 만들어진 미 니어쳐 모형같은 차랑들이 나오며 게이머는 보통의 탱크와 큰 전차이 외도 미사일 발사대를 위시한 멀티 타입의 무기들을 지휘할 수 있다. 적병사는 적어도 C&C의 일반 병 사들보다는 영리하며 적의 무기또 한 강력한 위력을 가지는 유니트들 이 등장할 예정이다. 현재는 알파

> 버젼밖에 나와 있지 않 아 적은 유니트와 캐릭 터, 몇가지 미션만 가 능하다.



iM1A2 에이브람스

97년 1월

그동안 마이크로프로즈나 스펙 트럼 홀로바이트가 탱크 시뮬레이 션을 제작해왔다.이번에는 인터랙 티브 매적이 그 탱크를 다시 PC개 임으로 재작했다. iM1A2 에이브 람스에서는 게이머가 개인적으로 탱크를 조정하면서 포사수, 운전 병, 지휘관의 역할을 맡아서 전투 를 수행해거나 분쟁지역에서 다양 한 임무 수행을 위해 탱크소대를 지휘해야 한다.

걸프만, 발칸반도, 러시아의 우 크라이나 지방같은 분쟁지역에서 계여머가 마주치게 될 적들은 러시 아의 T-90이나 BMP-2로 iM1A1 와 견줄만한 강력한 상대이며 그들 에 의한 장거리포 공격은 예사로운 일이 아니다. 이 게임은 각 탱크의



아주 세밀한 부분까지 표현할 수 있도록 SVGA를 지원하며 최신의 3D 스튜디오 프로그램을 사용해 실사에 가까운 모델링을 하였다. 또한 이쪽 방면의 전문가들에게 검 증을 받아 사실성에 만전을 기했 다. 게임에 등장하는 각 탱크의 제 원사항, 최고속도, 조작법과 전투 시에 지형위치 검색능력을 그대로 적용사켰다. 하지만 탱크소대를 지 휘하는 것은 외외로 쉬워서 전술 지도를 사용하여 가고자 하는 진로 를 선택하고 속도만 설정해 주면 되고 측면이나 후방처럼 방어하기 힘든 부분을 위해서 소대의 배치를 바꿔준 수 있다.

아머드 피스트 2

97년 1월 약정

지난 해 많은 인기를 끌었던 탱 크 시뮬레이션 게임 중 하나였던 아머드 피스트의 속편이 나올 얘것 이다. 이 최신 게임은 복셀 스페이 스 2 기법을 도입하여 노바로직의 특허인 복셀 엔진을 한층 업데이트 시켰으며 걸프전때 사막의 폭풍 작 전에 투입되었던 제너럴 다이나믹 스의 얘이브람스 주력전차 M1A1 의 특징이 잘 나타나 있다.

픽셀은 2D 그래픽의 요소인 반 면에 이 복셀은 3D 그래픽의 요소 이며 평면의 폴리곤으로 이루어진 세계와는 달리 복셀의 세계는 작은

레고블락이 아닌 실사에 가깝고 각 각의 작은 요소들은 자체적인 형태 와 지역, 공간 그리고 물질의 특성 율 가질 수 있다. 복셀은 특히 평 탄하지 않은 모델링, 사실적인 지 형과 지형의 고서를 표현하기에 좋 으며 기존의 텍스처 맵핑 폴리곤올 뛰어넘는 확실한 장점을 지나고 있 다. 그러나 복쌜기법을 이용해서 물체를 보다 효과적으로 움직이게 하는 데까지는 진척되지 못하고 있 어서 아머드 피스트 2는 폴리곤에 기초로 한 차량과 복셑 지형을 혼 합하였다. 복셀 스페이스 2는 보다 고차원적인 해상도와 더 나은 복셑 요소를 가능케 해준다. 전편처럼 아머드 피스트 2는 시뮬레이션과 탱크액션의 전략적 요소를 가미한 위계임의 혼합형이다.



아미 맨(Army Men)

전략 사용력이선 스튜디오 3DO

97년 4월

3DO게임기의 뽜아픈 실패이후 3DO사가 처음으로 출시할

맨 (Army 마 Men)은 앞으로 3DO사가 섀 로이 나야잘 방향을 제 시해 주고 있는 게임이 다. 이 게임은 커맨드 컨커나 워크래프트2와 같은

장르인 리얼타임 액션 천략 천쟁 게임이며 앞으로 나올 3DO의 모 든 타이톰처럼 아미 맨은 다이렉트 X를 이용하는 윈도95전용 게임이 다.

아미 맨은 착한 군대인 녹색 풀 라스틱군과 나쁜 군대인 황토색 풀 라스틱군으로 나뉘어진 이상한 세

계가 그 배경이 된다. 플라스틱 군 인은 총을 쓸 때마다 옛날에 유행 했던 폴라스틱 군인의 포즈를 취하 며 모든 유니트가 플라스틱이라는 특징을 의도적으로 드러내기도 한

> 다. 게임의 배경은 사막, 늪, 눈이 덮인 높은 산과

> > 같은 지역들이며 게이머는 탱 크나 행기가 포함된 6가 지의 차량 중에서 하나 를 선택하여 직접 조정하며 공 격이나 방어를 하기

위해서 7가지 다른 종류의 부대를 전략적으로 배치할 수 있으며 다른 전략 액션 게임처럼 플래이어가 무 엇을 하도록 지시하면 부대는 그 명령을 수행한다. 대원들은 뛰어난 인공지능을 가지고 있어서 목표를 공격할 수 있는 병력이 모일 때까 지 기다렸다가 공격을 가한다.

맥용 게임이 PC게임으로

시빌라인 X

제작사 에가 미디어 장르 30 유통사 K.S CORPORATION(02-3142-6143) 제보든, 중에스틱, 97년 1월 예정 486 약상 매우스 작용 원 95 8백계 이상

매킨토사 게임개발사로 유명한 번지 소프트웨어가 윈도95용으로 도 발표한 마라톤 2 듀란달이 내달 국내에 정식으로 출시될 예정이다. 매킨토시용으로는 이미 제3탄인 마 라톤 인피니티까지 나왔지만 마라 톤2와 비교해서 시나리오이외에는 크게 달라진 것이 없다.

1편에서는 우주전함 마라톤에 침입한 외계인을 쳐부순다는 내용 이였지만 2편에서는 반대로 부대를 이끌고 이 외계인의 본거지로 쳐들 어가는 내용이다.

둠스타일의 계임이기는 하지만 보다 잘 짜여진 스토리의 결합이 강점인 게임이며 둠처럼 적을 무찌 르고 버튼을 누르는 젓만으로는 개 임을 클리어할 수 없고 컴퓨터 터 미널이 제공하는 정보에 따라 임무 를 수행해야만 다음 레벨로 넘어갈 수 있다.

게임 진행중에 소대 규모의 전 투원들이 출현하여 같이 싸워줄 때 도 있지만 그들을 콘트롤할 수는 없다.



주의하라! 저들을

년

처음 게임을 사작하면 권총 하 나밖에 가지고 있지 않지만 진행해 나가면서 보다 강력한 무기를 가질 수 있다. 도중에 게임을 세이브하 기 위해서는 특수 터미널을 찾아내 야만 하며 생존을 위해서는 몇군데 애 배치되어 있는 에너지 공급기와 산소 공급기를 찾아야만 한다.

게임 화면의 왼쪽하단에 있는

레이더를 보면 상대방 위치를 파악 해서 그것이 적(적색)인지 아군(녹 색)인지를 알 수가 있다

486/66.8MB이 기본사항이긴 하지만 부드러운 게임의 진행을 위 해서는 팬티엄/133.16MB의 사항 이 필요한 게임이다.

SUPER HI-RES 기술로 제작한 게임

DEADLAM

제작사 GT INTERACTIVE 장르 액션 유통사 K.S CORPORATION(02-3142-6143) 해보도, 쪽이스테 97년 1월 약경 486 약상 약무소 적원 도스, 원 95 8메기 이상

지구를 집공한 에일리언을 제거하라! 있는 예일라인과 예일리언

우주 항모 BEDLAM은 우주 무기를 과괴하여야 한다.

탐사 임무를 마치고 지구로 귀환 하 고 있었다. 10년 만에 돌 아가는 지구 를 그리워하 며 모든 승무 원 들은 상기된 마음으로 지구로의 귀 환애 즐거워 하고 있었다.

않게 지구로부터 예일리언 의 공격으로 부터 구조해 달라는 구조 요청 신호를 받게 된다. BEDLAM의 합장은 최신의 전투 로봇을 이용하여 에일리언과 일대 결전을 벌이기로 한다.

이 게임은 사용자가 주 인공이 되어 전투 로봇을 조종하여 지구를 점령하고 이 만들어 놓은 시설들과

과 캐릭터들 3D로 랜터링 되어 있다. 무기 시스템은 한다.

사용자가 원하는 무기 를 탑재하여 각각의 무기를 최대한 무기는 최대 7가지이며 무기의 선

SUPER HI-RES 종류는 15가지이며 기술을 이용하여 각 무기마다, 화면의 스크롤 탄환의 수량 이 제한되어 외 움직임이 있으므로 탄 환의 수량애 신경을 써야

한번에 장착할 수 있는 그러나 즐거움은 잠시뿐 뜻하지 으로 사용하기 위한 것으로 무기의 택은 자유롭다. 게임은 6개의 레벨



로 나뉘어 있으며 1 레벨은 1개의 도시 불럭을

탈환하면 되 며 2레벨 부 터는 각 5개 의 도시 블럭 을 탈환해야 한

T.

게임으로 도전하는 농구황제

스페이스 잼

(Space Jam)

장르 액션 어드벤처 제작사 어플레임

유통사 상성영상사업단(02-3458-1313)

매우스 필수 97년 1월 약정 486 약상 원 3.1, 95

농구황제의 등장

마이클 조단이라면 모르는 사람 이 없을 것이다. NBA사상 유례없 는 득점 제조기인 마이클 조단이 2 번째로 게임에 출연해 화제를 모으 고 있다. 그가 출연하는 게임은 다

름아닌「스페 이스 잼」, 「마이클 조 단 인 플라이

트」에 이어 2번째 작품 이다. 「스페이스 챔」은 원래 영화와 게임이 동 시에 제작된 것으로 마이클

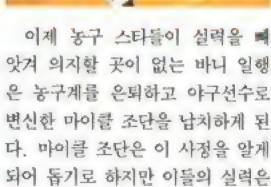
조단이 만화 캐릭터로 등장하여 지 구의 애니메이션 스타들을 납치하 려는 외계인을 물리치기 위해 승부 를 벌인다는 내용이다.

애서부터 몇 십광년 떨어진 외계의 한 혹성에 위치한 놀이동산 모른

마운틴의 두목 스와크 해머가 지구의 만화 주인공들을 납 치하여 자신의 노예로 삼으 려는데에서 게임은 시작된



다. 두목의 명령에 따라 외계인 너 드럭스들은 지구로 와 벅스바니와



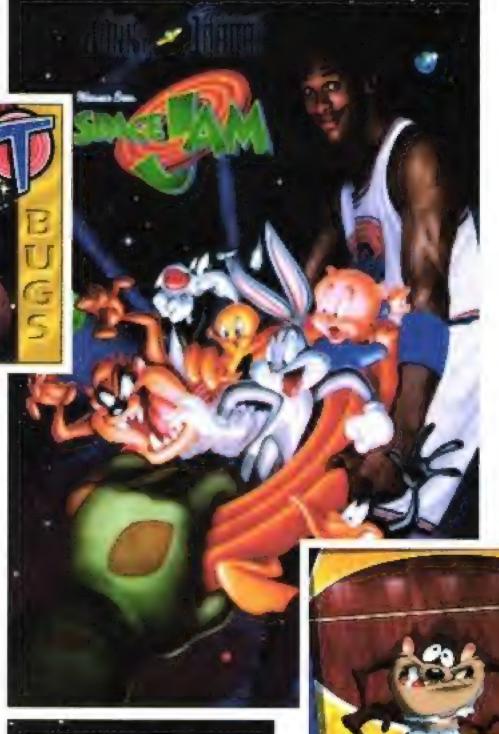
액션과 어드베처가 혼합된 복합 장르

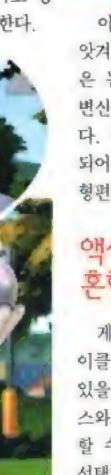
선택하면 게이머는 오리친구 대피 화. 계임, 음악 등이 화려하게 구 덕을 이용, 제한된 시간내에 농구 성되어 있다. 화와 유니폼을 찾아내 마이클의 파

이제 농구 스타들이 실력을 때 위 레벨을 높혀야 한다. 게임은 3 앗겨 의지할 곳이 없는 바니 일행 ON 3 게임과 2 ON 2 방식 중 하 은 농구계를 은퇴하고 야구선수로 나를 택하여 게임을 할 수 있으며 변신한 마이클 조단을 납치하게 된 네트웍 플레이도 지원한다. 게임 다. 마이클 조단은 이 사정을 알게 중간중간에는 선수 교체와 투니툰 되어 돕기로 하지만 이들의 실력은 스와 함께 간단한 아케이드 게임을 즐길 수 있다.

게임에는 마이클 조단과 더불어 만화 주인공「박스 버니」와 코믹 연기를 하며 NBA의 스타들인 찰 스 버클리, 패트릭 유잉, 숀 브레 게이머는 캐릭터로 등장하는 마 들리 등이 외계인의 분산으로 출연 이클 조단과 박스버니를 선택할 수 함으로써 게임의 재미를 배가시킨 있을 뿐만 아니라 외계인 일행인 다. 현재「스페이스 잼」은 원너 브 스와크 해머도 선택해 게임을 진행 라더스와 관계를 가지고 있는 어클 할 수 있다. 게임에서 루니툰스를 레임이 직접 게임을 제작하며 영







X-CAR

어케이드

비 잔

레이싱 게임은 컴퓨터가 널리 보급되면서 대중적인 장르로 그 위 차를 잡아가고 있다. 모나코 GP와 폴 포지션와 같은 초창기의 시도작 을 필두로 하여 레이싱 장르는 게 임 장르중에서 성공한 장르의 하나 로 떠올랐다.

X-Car는 베테스다사와 버진사 의 실험적인 레이싱게임으로서 니 드 포 스피드처럼 실제로 존재하는 스포츠카가 아닌 플레이어가 전에

는 본적이 없 는 스타일과 스피드를 자 랑하는 15대 의 혁신적인 하이테크 차 들이 등장한 다.

이 게임에서는 차종의 스탠다드 형으로도 플레이어는 시속 300Km 가 넘는 속도의 모터 레이싱카의 느낌을 생생히 느낄 수 있으며 풀 레이어가 한계를 벗어나지 않는 범 위안에서 차의 모든 부분을 개조하 여 성능을 향상시킬 수 있지만 이 렇게 개조한 차는 사합에 임하기전 에 집중적인 주행 테스트가 필요할 것이다.



형사 만득이와 칠득이 (Firo & Klawd)

서내에서 메신저로 일하는 고양 이 찰득이(klawd)는 어느날 우연 히 자기가 운반하던 짐이 많은 현 금이라 걸 알게 되고 칠 칠맞개도 지폐 한 붕 치를 슬쩍한다. 한 편 한둥치가 빈 현 금 가방을 받은 갱 의 두목은 화가 머 리 끝까지 옮라 칠득이 의 목에 현상금을 걸었다. 더우기 칠득이가 훔친 돈은 위조지 폐였던 것이다. 그 돈으로 칠득이 는 그 돈을 들고 무기가게에 가서 총을 구입해 나온다. 불운하게도 그 가게에서 총을 고르고 있던 오 랑우탄 형사 만득이(Firo)는 계산

거스름돈으로 받고는 화가 나, 바 로 칠독이를 찾아 가게를 나선다.

만득이가 칠득이를 부르는 순간 갱들이 가득 탄 차가 무기 가게를 향해 미사일을 날라고 그 둘을 향 해 총을 쏘며 지나 간다. 어쩔 수 없이 사건의 해결을 위해 칠득이를 테리고 다녀야 하는 형사 만득이.

칠독이는 귀신처럼 만득이의 뒤 를 따라 다니며 갱들과 싸워야 한다.

> 게임 전행은 귀 신 같이 붙어 다니 는 만득이와 칠득 이 중 한 명을 선택 혜 위험으로 가득찬

여러 레벨을 거치면서 NEW YAK의 한편에서 다른쪽으 로악당 두목이 살고 있는 변두리의 대 저택까지 찾아가야 한다. 현상 금이 걸린 칠독이 때문에 꼿꼿에서 악당들이 나타나며 이들과 거리에 서 총격전을 벌이며 살아 남아야 하다

크리스탈 맵

어케이드 프로텍션 미 경

인류의 발전에도 불구하고 지구 를 떠나 자이언 행성으로 이주해야 만 했던 사람들은 다시 지구로 돌 아갈 희망을 안고 자이언 행성에 정착해 가지만 자신들이 떠나온 지 구는 사람들 머리 속에서 조금씩 조금씩 잊혀져 전설 속으로 사라져 갔다.

여러 세대를 거쳐 많은 시간이 흘러가는 동안 일부 사람들에 의해 전설 속으로 사라져 간 지구를 찾 기 위한 연구는 계속 이루어져 갔 다. 하지만 렌트리 박사가 소장하





고 있던 크리스탈 맵에서 잃어버린 다섯 개의 크리스탈이 없이는 지구 라고 하는 행성이 위치한 태양계로 갈 수 있는 길을 알 수가 없었다. 그러던중 렌트리 박사에 의해 다섯 개의 크리스탈이 있는 위치가 밝혀 지고 사람들이 크리스탈을 찾아 길 을 떠났다.

하지만 그 곳까지는 험난한 산 과 숲을 지나고 주변에는 많은 위 험이 도사리고 있었기에 크리스탈 울 찾아 떠났던 사람들 중에 돌아 온 사람은 아무도 없었다. 한편 렌 트리 박사의 아들 로이드는 아버지 로부터 지구의 운명을 간적한 채 사라진 크리스탈을 찾아올 것을 부 탁 받게 되고 멀고도 험한 여정을 떠난다.

SAF (Secret Armored Force)

대에서 철특이가 낸 위조 지폐를

리아타이

제명리 프로딕션

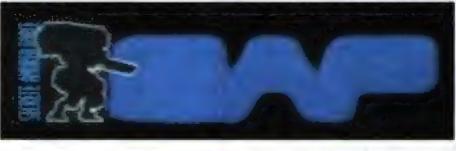
S.A.F (Secrete Amored Force)는 아기자기한 피와 기티나 에올의 모험과는 달리 일루전 브레 어즈나 인터럽트 같은 메카닉 아케 어드이다. 그런데 인터럼트 같이 액션성이 강하기보다 슈팅성을 강 조했다.

명과 과 학이 발달 한 미래에 인류는 자 신의 실리

를 찾기위해 과학의 힘으로 바이오 로트라는 유전자 조합체를 만들었 다 이유전자 조합체에 이성적으로 완벽한 인공체를 부여함으로써 인 간들은 바이오로트에 지배체제를 넘기고 자기의 이익을 챙겨기 시 작하였다. 그렇게 됨으로써 문명 과 자연은 파괴되기 시작하였다.

바이오로트는 인간들에게 신뢰를 잃기 시작하면서 이성과 감성을 통 일한 평균화된 인간생성을 계획하 기 시작하였다

그런데 평균화된 인간생성을 GIAX 라는 컴퓨터가 결정하게 되 어있었다. 그것에 모순점을 느끼 고 이미 황폐화된 사회에 불만을 느낀 소수의 사람이 바이오로트에 대항하기 위한 비밀단체를 만들기



시작하였다 그단체를 SAF 라고 하였다.

SAF 라는 단체가 생길절 알게 된 바이오로트는 단체를 해체시키 기위한 준비를 하던중 SAF에서는 시험용 전투로봇을 만듦으로써 아 직 시험단계이지만 바이오로트와 대항하게 된다.

POWER ACTION

헌터 헌티드는 제목답게 게이며는 인간 사냥꾼과 쫓고 쫓기는 결투를 하게 된 다. 게임의 주인공 제약크는 21세계에 살아남은 유일한 연간야다. 미지막 연 간을 제거하려는 인간 사냥꾼 가라데 덴의 마지막 추격이 시작된다. 개임의 모드에 따라서 얼마든지 케이머가 가라 데 덴의 입장도 될 수 있다. 특히 세미 있는 점은 두 캐릭터가 사용하는 무기 나 테크닉의 달라서 막기 다른 묘미를 느낄 수 있다. 또 한가지 특징은 바로 모뎀 플레이를 지원한다는 것이다. 원 도 95의 편리한 네트웍 체계를 바탕으 로 약여 테스 메지 모드나 엽력 세계의 경기를 벌여보면 3자원 어케이드 게임 에서 느껴보지 못한 액션 약케이트 게 임의 참맛을 느껴볼 수 있다.

어디 어디도 시에다 온라인 유통사/동서산업개발 02-3662-8020 장 르 이에어의 시스템 요구시항 486 이상/램 8메가 위상/ 조이스틱 기보드 시일 발 매 일 발매중 가 격 시에라가 액션 아케이드 시장까지 손아귀를 뻗친다!

어터 어디어(Hunted)

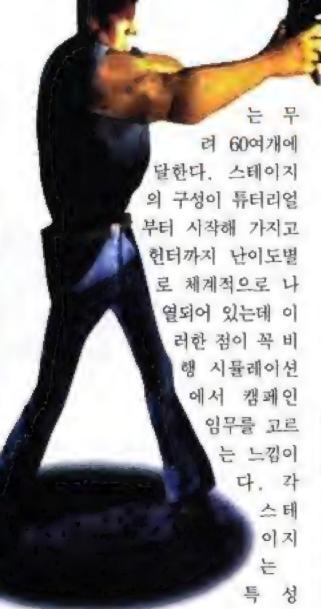
이번에 시에라에서 헌터 런티드를 기점으로 한 액션 아케이드 시장 진출을 계기로 윈도우즈 95 에서도 액션 아케이드 게임의 참 묘미를 즐길 수 있다.



□시에라의 평크 스타일의 새로운 로고가 돋보인다

스테이지 구성에 관하여

본 게임의 스테이지



있게 제작되어 있다.

물론 미로처럼 되어 있는 스테이지를 통과하는 것은 비슷하다. 하지만 처음에 알려주는 브리팡 사항을 제대로 숙지하지 않고서는 스테이지 클리어가 불가능하다. 플레이어의 최종 목적은 (EXIT)라고 씌어 있는 출구를 통해 빠져나가야 하지만 복잡하게 연절된 미로 속을 헤매다 보면 처음으로 돌아오기일쑤이다. 특히 아무리 출구를 찾아다닌다고 해서 출구가 나오는

것이 아니다. 예를 들어 중간 미션에 보면 틈새가 열리는 순간에 발전소를 파괴해야 하는 스테이지가 있다. 이 스테이 지 중간에 보면 커다란 피스톤이 돌아가는 발전소가 있다. 그 옆 애는 적들이 있기 때문에 대부분 의 게이머들은 적들부터 사살하곤 한다. 그러나 브리핑 말대로 틈새 가 열리는 순간에 적을 사살하면 서 발전소를 파괴해야만 한다. 이 러한 타이밍이 맞지 않으면 이번 미션은 그대로 수포로 돌아가게 된다.





아마도 성질 급한 게어머라면 그냥 척부터 사살하겠지만 이때에 는 잠시 적에게 총알을 맞더라도 봄으로 버티고 있어야 한다.

즉 이러한 식의 어려운 작업이 끝없이 나온다. 게임의 스타일은 어떻게 보면 참으로 간단해 보일 지 모르지만 막무가내로 진행하다 가는 꼼짝없이 적의 함정에 끌려 들어가게 된다. 따라서 전략 시뮬 레이션 게임 이상으로 두뇌 회전 을 빠르게 해야만 정해진 시간 안 에 정상적으로 게임을 클리어할 수 있다.

게임에 등장하는 무기들

Ninja Star

흔히 닌자들이 사용한다는 표창 을 말하는 것이다. 사용 거리는 길지 않지만 가까운 거리에 있는 적의 움직임을 순간적으로 멈추게 할 수 있는 기능이 있다.

Grenade

이 무기는 수류탄이다. 일반 수 류탄처럼 핀을 뽑은 다음에 던지 면 여디론가 굴러가다가 폭발을 한다. 그런데 화력이 너무 세서 근처에 있다가는 플레이어 자신도 피해를 입을 수 있으니 먼 거리에 피해 있는 것이 유용할 것이다. 적들에게 사용하기에는 폭발하는 시간이 너무 길기 때문에 시설불 파괴 등에 이용하면 효과적일 것 이다.

Pistol

일반 권총을 말한다. 전후좌우 어디든지 쏠 수 있으므로 상당히 편리하게 이용할 수 있다. 한 두 방에 일반 적들을 제거하기는 어 럽지만 탄알을 구하기가 쉬워서 반영구적으로 사용할 수 있다.

Shotgun

혼히 산탄총이라고 불라는 이 총은 미국 경찰들이 쓰는 레밍턴 장총과 비슷한 총이다. 일반 피스 톨 권총보다는 화력이 센 편이고 중간 정도의 화력을 자랑해 다양한 용도로 이용이 가능하다.

Rocket Launcher

이동용 로켓 발사 무기이다. 게 임의 주인공인 제이크가 가질 수 있는 무거중 가장 파워풀한 무기 이며, 근접해 있는 어떤 책도 한 번에 몰살시킬 수 있는 화력을 지 니고 있다.

Ammo Clip

만약 총을 쏘다가 탄약이 떨어 지게 되면 주먹으로 밖에 적과 싸 울 수밖에 없다. 이때에 나타나는 탄창은 여간 반가운 아이템이 아 닐 수 없다. 이 탄창은 미로 곳곳 애 떨어져 있으며, 모아 두면 자 동으로 총알이 늘어난다.

Plasma

악마인 가라테 덴이 필요한 무기이다. 이 플라즈마는 그가 사용하는 전자 채찍의 힘을 강화시켜 주는 역할을 한다. 만약 2인 플레이 시에 가라데 덴을 사용하는 플레이어가 있다면 이 플라즈마를 꼬박꼬박 챙겨 두기 바란다. 플라즈마가 충분히 보급되면 그의 채



□폭발 모습은 정말 장관이다

찍은 상상을 초월할 정도의 강도 를 갖게 된다.

Shotgun Shells

이 아이템은 산탄총에 들어가는 총알 칩이다. 기존에 있던 총알 보다 훨씬 강력한 파워를 발휘할 수 있는 이 쉘을 이용하면 중거리 애서도 적들을 무력화서킬 수 있 다.

Rockets

로켓 런치만 가지고 있다고 해서 로켓을 발사할 수 있는 것은 아니다. 이 로켓 탄알이 준비되어 야만 비로소 로켓을 효과적으로 사용할 수 있게 된다. 이 로켓 탄 알은 흔히 보이는 물건은 아니지만 깊은 미로 등에 숨겨져 있으므로 잘 찾아보아야 한다.

각종 설치물들에 대하여

Dart

이 무기는 인명 살상용 무기로 서 매우 빠르게 나아간다. 특히 물체를 밟게 되면 자동으로 사방 으로 튕겨나가면서 주위에 있는 플레이어나 적들에게 피해를 입힐 수 있다.

Catapult

일종의 곡사포 같은 물체로서 근처에 있는 발판을 밟게 되면 공 중을 항해 물체가 발사된다.

Trap Door

추위를 움직이다가 문을 잘못 통과하게 되면, 위에서 쇠창살이 떨어지게 된다, 반약 플래어어카

▶키조작 안내

《외살표키》 플라이어의 방향을 조정만다 《CTRL》 현재 설정된 무개를 발사한다 《Z》 아무런 무거가 없답한 이 커를 놀라 변추억으로라도 파워야 한다. 《SHIFT》 참프를 한다. 언티 앤티드에서 의 참프는 내전이 중요한데, 참프를 이어 절벽 을 뛰어 넘기도 해야 하며 위에 있는 파이프 관 을 잡고서 움직이기도 해야 만다 《X》 용크리는 자세를 취하면서 적인

공격을 얼마하는 역산을 구현되 《Page Up》, (Page Down) 현재 갖고 있는 무기를 처리로 바꾼다



□불덩이에 빠지지 않도록 유의하자



그 주위에 있다가 창살에 꽂히게 되면, 에너지 제이지가 엄청나게 닳는 것을 볼 수 있을 것이다.

Electric Fence

일종의 잔자 충격 장치로서 가능한한 근처에 접근하지 말기를 당부한다. 주로 온너되어 있으므로 괜히 부딪히다가는 감전되어 에너지를 잃게 된다.

Fire

활화산 같이 타오르는 불덩이는

플래이어를 꼼짝 못하게 하기에 충분하다. 주로 언덕 아래에 있는 과이어에 피해를 입지 않기 위해 서는 천장에 달려 있는 파이프에 대롱대롱 매달려 지나가야 한다.

Oil Barrel

주로 천장에서 떨어지는 기름은 큰 폭발을 만들어낸다. 기름 덩어 리에다가 괜히 로켓 같은 무기를 쏠 경우는 더욱 큰 폭발을 일으켜 서 플레이어까지 피해를 입을 수 있게 된다.

Piston Pendulum

천장에 대롱대롱 매달려 있으면 서 시계추처럼 움칙이는 이 장비 는 플레이어를 향해 기관총을 쏘 아댄다. 피해다나기보다는 멀리서 산단총을 이용해 사전에 제거하는 편이 낫다.

POWER ACTION

분명 1편에서 여러 가지 코스 문제나 게임 구성면에서 여쉬운 점을 남겼던 스크라다가 여제는 당당하게 새모습을 갖추어 전세계 게이터 앞에 올라선 것이다. 어마도 97년 상반기 레이상 게임 시장에 대히트를 가록할만한 새로운 요소를 많이 점가했기 때문에 레이싱 매니어들에게 있어서는 더없이 좋은 기회가 아닐 듯 싶다.

▶ 키조작 안내

- 1 약설레이터 1 보라이크
- 는 사이전 - 오이지
- (Ff) 울 스크린 모드로 전방 시어만 보여준다
- (F2) 자형 내부에 탑승해서 전방을 바라본 외판으로 개기판에 함께
- (F3) 사랑 앞의 본네트가 보여면서 전밤 사야기 보인다
- (F4) 전영적인 3차원 카메라 모드로 와부에서 절영안 모습이다

PC파 리지 레이서 2

AELIE SES

예전의 버진 사의 스크리머 1을 해 본 게이머라면 그 감동을 잊지 못할 것이다. 그이유는 바로 오락실용 릿지 레이서를 그대로 PC에 이식했다고 해도 과언이 아닐만큼 특유의 박진감이 넘쳤기 때문이다. 그러한 스크리머가 드디어 2편으로 되돌아왔다.



레이싱 차량 선택

다른 레이싱 게임 들과의 비교

스크리머 2와 비교해볼 수 있는 레이싱 게임들은 참으로 많다. 우선 예전의 그렘린 사가 출시한 패이탈 레이싱에서 풀 옵션으로 그래픽을 해상도를 올린다고 하더라도 고해상도의 스크리머 2를 따라가지 못한다. 하지만 페이탈 레이싱에서는 점프대나 360도 같은 짜릿한이벤트가 많이 첨가되어 있다. 이에 스크리머 2는 그래픽이나 사운도 같은 게임의 외부적인 면에서볼 때에 우수한 편이나 게임 내용이 약간 진부한 편이다.

그리고 메가레이스 2와 비교해 보면 그래픽에 있어서는 막상막하 라고 할 수 있다. 왜냐하면 메가 레이슨 2 역시도 3차원으로 랜더 경험 그래픽, 기계을 사용하는 미 스크리퍼 2 역사도 공리한 제공이 스크리퍼 2 역사도 공리한 제공이 시 앱핑이라는 지로운 기업을 사 문학 교리의 2는 경통 테 어싱 게임을 표방하고 있는 반면 에 메카레이스 2는 테이상 게임에 유팅 게임의 요즘을 참가한 게임 이디 보기서 도움 동종의 레이 게임으로 위한



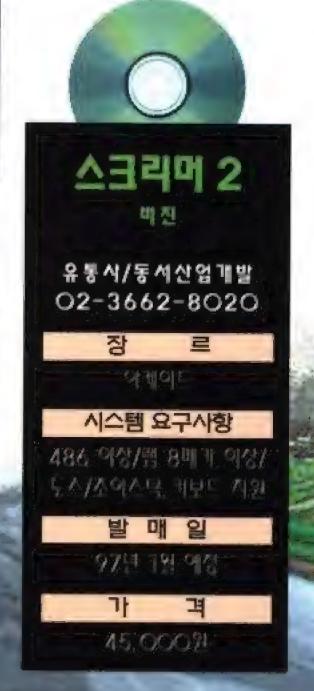


게임모드 선택

약간의 무려가 따른다고 하겠다.

그러나 스크리머 2는 정통 레이성 게임을 표방하고 있는 반면에 메가레이스 2는 레이싱 게임에 슈팅 게임의 요소를 참가한 게임이다. 따라서 둘을 동종의 레이싱 게임으로 부급하여 비교하기에는 무리가 되는다고 하셨다.

작으로 제기와 레이토나 USA 와 바쿄를 해보도록 하겠다. PC 용으로도 이삭되어 는 보내 것 으로 한당되는 데이토니 ! SA는 보다 시기법을 한백히 함을한 용하 본 레이징 '게임이라고 설'수 있 다. 등 전세계 게이너들에게 가함



많은 사랑을 받은 게임이다

이에 도전하는 스크리머 2는 약 간 랏지 레이서 스타일을 표방하 여서 그런지 3차원적인 냄새는 그 다지 많이 나지 않는다. 약간 2차 원적 요소가 포함된 3차원 게임이 기 때문에 아케이드 성을 많이 포 함하고 있다. 그러한 점은 순위 경쟁보다도 게임 중 의외의 요소 에 의해 게임의 승패가 결정될 가 능성이 높아지게 되는 재미있는 결과를 낳을 것이다.

차량 구동 방식에 대한 이해가 가장 중요하다

사실 스크리머 2는 다른 레이싱 과는 크게 다를 바가 없어 오히려 게임을 진행하기가 쉬운 편이다. 그러나 차량 구동 방식을 제대로 이해하지 않고서는 게임 중에 낭 패를 보기가 쉽다. 차량을 선택할 때에 보면 최고 속도가 나오면서 그 아래 차량의 구동 방식이 표시 되어 있다. 구동 방식은 크게 3가 지로 나뉘어 지는데, FWD, RWD, 4WD가 그 예이다.

FWD는 전륜 구동 방식 차량 으로서 국내에서는 현대자동차 차 량이 대부분 이 구동 방식을 사용 한다. RWD방식은 후륜 구동 방 식인대 세계적인 차량들이 많이 사용하는 방식이다. 게임에 등장 하는 포르쉐가 바로 RWD 방식을 사용한다. 4WD 방식은 주로 지 프형 차량들이 쓰는 방식으로 4개 의 바퀴가 한꺼번에 움직이는 방 식이다. 그런데 게임을 보면 크 게 3가지 코스가 존재하는데 각기 보면 상태가 다르다. 그런데 이집 트 기존 모래 벌판에서 RWD 방 사랑으로 주행하다가는 움직이 · 것조가 불가능하다. 뒷바퀴에 데무 힘이 문과 있어 앞바퀴는 상 내적으로 무게 중심이 쏠리질 않 든다. 이럴 경우 모래 벌판 같은 코스에서는 부드러운 회전이 불기 능하고 계속 뒤로 미끌어저기만 한다. 그렇기 때문에 이집트 코스

에서는 4WD 같은 4륜 구동 차량 이 절대적으로 유리하다고 할 수 있다. 물론 이집트 코스에서 FWD 방식을 채용한 차량의 레이 스가 불가능한 것은 아니다. 하지 만 뒷바퀴에 무게가 배분이 안되 이 차량이 서서히 미끌어지는 현 상이 일어나서 파워 있는 레이스 를 벌이기가 힘들다.

그러나 반면에 캘리포니아와 같 은 일반 아스괄트 노면에서 4WD 를 사용한다는 것은 낭비일 수밖 에 없다. 물론 여기서도 차량 미 끄러짐 현상은 방지할 수 있으나. 기동력이 떨어지기 때문에 스피드 한 경기를 펼칠 수 없다. 이러한 아스팔트 노면에서는 FWD 차량 이 절대적으로 유리하다. 왜냐하 면 차량이 앞에 무게중심이 쏠려



있어 가볍게 튀어 나가면서 커브 등에서 자유로이 회전을 할 수 있 기 때문이다. 계임을 진행하는 데 있어 RWD 차량의 선택은 만류하 고 싶다. 왜냐하면 너무 뒤에 부 게 중심이 쏠려 있어 커브 시에 심각하게 쏠림 현상이 일어난다. 물론 세계적인 명차들이 이 RWD 구동 방식을 택한다고는 한다지만 그것은 레이스가 아닌 경제 속도 상태에서의 주행 때를 말하기 때 문에 스크리머 2 같은 레이싱 경 기에는 적합하지 않다.

각 코스 공략법

영국 백체스터의 한 지방 소 양간 승기가 많은 노면이다 다른다 시 세력 이름이 문어 없는 것 🦭 약한의 메끄라짐 현상이 있으므는 주의해야 한다. 전체적으로 코스 의 수준은 그다지 어디운 편은 아





니나 트랙의 넓이가 좁은 편이어 서 가드레일에 부딪힐 확률이 많 다. 이 영국 코스에서는 무엇보다 브레이크 기술을 적절히 사용할 수 있어야 한다. 전체적으로 코스 의 길이는 긴 편이 아니나 커브의 굴곡이 심하게 이어지므로 이러한 곳에서는 반드시 감속을 하자. 괜 히 속도를 줄이지 않고 그대로 직 행하려다가 앞에 가드레일에 충돌

전형적인 랠리 코스이다. 이전 파라~다카르 랠리에서 보았던 코 스와 마찬가지이다. 바닥은 온통 C래 벌판이기 때문에, 차량의 타 의 전자력이 상당하 되지진 나는 나는 이 처랑을 선택 가기가 힘들며, FWD 차량은 미 끄러짐 현상이 심하게 일어난다. 모래 벌판이 얼마나 운전하기가

힘든지는 (F2)키를 눌러서 전방 주시 화면으로 화면을 바꾸어 보 기 바란다. 3차원 아케이드 게임 인 동처럼 속이 울렁거릴 정도로 차량이 튀긴다. 레이스 후반에는 이집트의 어느 한 마을로 들어서 는데 이곳에서 길이 갈라지는 곳 이 많이 나온다. 어느 쪽으로 들 어가도 레이스를 펼치는데는 크게 지장은 없지만 갈라지는 곳에서는 속도를 반드시 감속해야 한다. 마 을 안의 도로가 무척 폭이 좁으면 서 주위에 장애물이 많기 때문에 항상 조심하자.

캘리포니아

캘리포니아의 도심 속에서 레이 스를 펼친다. 노면 상태가 좋은 것이 일단은 유리하게 작용하겠지 만 워낙 공사 중인 구간이 많아 시야를 상당히 흐트려놓는다. 속 도를 내기에는 부담 없지만 공사 중인 구간을 미리 외유 쌓아 공사 인명의 시간들은 기계하고 유도를 소송한 관계자 하고를 입지 않고 ther.

> 속호를 내기 생님, 말로 만난다. 람이 가장 효과적임 실환하 4(4) 李朝是 十零年中二十 가 없지만 기통생이 낮아 다른 최 량들에게 추월 당하기 십살이다. 아마도 공사중인 구간만 조심하면 레이스를 펼치는테는 크게 무리가 없을 것이다.

POWER ACTION

새터도 스틸만역 막강한 마션 모든의 실제감 남자는 장비 모든 등은 개의 환상에 가깝다. 여기에 모뎀 플래이 기능까지 곁들여서 있기 때문에 멕 워리어의 여성을 따라잡는 것도 이제 시간 문제임 듯 십다.

생택도 스탈과 다른 게임의 사이성을 비교하려고 하면 실천에 있어서 게의 어케어도 게임에 가깝다고 단인할 수 있다. 일단 소작기가 때우 간단에서 사 소보자라도 조작기를 익혀는데 많 은 시간이 필요하지 않다. 그리고 이 등과 머리 움직임, 표적 선택이 주로 사용되므로 간단하게 조작을 할 수 있다. 특이 각 부분의 울력 조절이나 MFD 설정 사항이 타 경쟁 게임에 비에 편리에진 것이 특징이다.

그리고 일부터 및

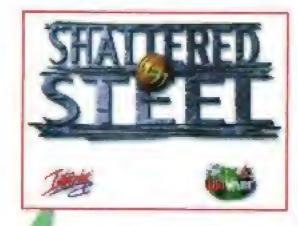


액티비전의 맥 워리어 시리즈의 아성에 도전하는 작품

相目三个量



액티비전의 맥 워리어, 시에라의 어스시즈 2로 양분되던 메카닉 시뮬레이션 게임 시장에 인터플레이의 섀터드 스틸이 가세하였다. 위의 두 게임의 장점만을 모아 만든 이 섀터드 스틸은 메카닉 시뮬레이션 시장의 공백기를 맞춰서 출시되었기 때문에 전세계 게이머들의 큰 호응을 얻을 수 있으리라 예상된다.



게임의 진행

일단 성글 플레이어 모드를 선택하게 되면 플레이어가 조종하는 코버턴 호는 하이드라VI 기지에서 발진하게 된다. 목표 지점에 도달 할 때까지 플레이어는 냉동실에서 깊은 잠에 빠지게 된다. 이 상태에서 조종사들의 두뇌 속에는 임무 요약 및 전술 정보 사



시 플레이어에게 전달해 줄 것이다. 특히 임부에 따라서 화면상에 표시되는 임무 요약의 양은 달라 질 수 밖에 없다.

멀티 플레이 모드 사용자를 위한 임무 설명

메카닉 시뮬레이션의 묘미라고 한다면, 단인 멀티 플레이 모드를 들 수 있을 것이다. 따라서 다음 과 같이 멀티 플레이 진용 임무 설병을 마련하게 되었다.

Team Anarchy

최대 16개의 팀이 참여하는 팀 플레이 모드이다. 서로가 상대방이 되어 게임을 진행하는 모드로 제외 종료시 가장 많은 적을 사살한 플레이어가 송자가 되는 것이다. 이 모드의 특징이라고 하면 게임 중에 얼마든지 플레이어가 새로야 참가하고 이탈할 수 있는





무기 유니트는 신중히 선택해야 한다

자유로움이 있다.

Anarchy

무정부주의 모드로서 물론 팀 플레야가 가능하다. 대신 지도자 가 없는 상태어므로 위에서처럼 왕맨 플레이 모드는 아니다, 거의 자유 분방한 상황에서 대 접전이 일어나게 된다. 잠시라도 방심을 하게 되면 자신의 친구에게 사살 당할지 모른다.

Coop Team Lanios 3

이번 임무에서는 팀을 두 개 조 로 나누어서 한쪽 팀은 계속 공격 을 하는 팀이 되고 다른 팀은 이 를 방어하는 임무를 하게 된다. 특히 몇몇 플레이어들의 경우는 외계인에 함류하여 상대방이 임무 를 완수하는 것을 저지하는 역할 도 수행하게 된다.

Coop Team Tactical Competition

멀티 플레이 모드의 절정을 이루는 모드이다. 이 모드에서는 팀 간의 경쟁을 펼치는데 무려 20여 개의 팀 플레이 임무가 있다. 승 리 조건은 각각의 팀에 배당되어 있는 임무를 완수하는 편에 승리 가 돌아가게 된다. 무엇보다 비행 시뮬레이션 게임을 연상케 하는 다양한 임무가 들어가 있어서 메 카닉 시뮬레이션 게임의 묘미를 최대한 맛볼 수 있다.

게임에 등장하는 아군 우주선에 대한 제원

Coverton RX1



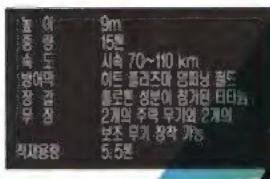
이 우주선은 지난 세기에 우주 선방에서 발생한 전투에서 커다란 전과를 올린 만큼 오래도록 주력 우주선으로 사용되어 왔다. 특히 이 우주선이 출시될 사접에서 기 존의 기종들은 면첩성과 다양한 전투 기능을 가지고 있는 이 기종 에 대용하지 못하게 되었다. 이러 한 요인 때문에 방어막 체작 기술 의 향상과 자동 기관포 같은 무기 들이 등장하게 되었다. 다른 형태 의 Converton 기종들도 곧 개발

적의 시설물을 파괴한 화면



되었지만 이것들은 X1 이 가지고 있는 성능을 따라가기에는 역사적 이었다.

Converton RX2





임무 선택 화면

Converton RX2는 Converton RX1의 확장형이라고 말해도 과언이 아닐 만큼 모든 면에서 지난 버전에 비해 훨씬 향상된 면모를 보여준다.

이것의 개발에만 1년 반정도의 기간이 걸렸을 정도로 각종 기술 진보에 심혈을 기울였다. 외면상 의 재원만 보더라도 훨씬 덩치가 커졌으며, 무기 장갑 능력 등이 우수해진 것이 특정이다. 이 우주 선은 베테랑 플레이어들에게 적합 한 기종으로서 우주 전초 기자에 실전 배치되고 있다.

미난 이나 설명

화살표 #1

임무령 환수마는데 있어서의 중요한 장보와 임 무 요약 사항은 용로 프로젝트를 이용해 실배을 수 있다. 일단 이곳에 접속하게 되면 수행할 수 있는 임무와 입무 요약, 아군 및 적군에 대한 정보 사항 등을 실력될 수 있다.

파워 ACTION 섀터드 스틸

화살표 #2

아 화살맞을 사용하게 되면 생동실로 야동할 수 있는데 이곳에서는 전쟁 중인 개임의 처장과 로 당을 할 수 있다. 면역 즐겁을 하기 위해서는 발진용 해서를 골락해야 한다.

화상표 #3

이곳에서는 옵션 서양과 그래픽 서밀도 설정을 알 수 있는 외면으로 이동알 수 있게 된다. 이 외면은 애전 기치에서 옵션 사양을 고치는 것과 동일이므로, 언제든자 게임 도중이라도 게임의 외부작 사망을 고쳐 볼 수 있게 된다.

이제 용로 프로젝트 화면을 클릭하여 제부적인 정보를 알아보지, 이곳에서는 양성에 대한 정보 나 영무 요약, 적에 대한 정보를 얼마될 수 있다. 특히 양성 조망 태론을 클릭하면 연쇄 가동 중인 임무를 될 수 있다. 또 원이는 임무 신택이 완료된 성왕에서 임무 요약 비에다가 여우스 를 클릭하면 플랜이어가 선택인 임무에 대한 지 세인 창토가 동안상 영태로 화면에 표시되게 된다. 그리고 석화 이군에 태안 정보 요약 회면의 경우는 적대 가지고 있는 역심과 이들에 태안 전술적인 점근 방법이 나타나게 되므로 한 병품 클릭해보도록 하지.

게임의 테크닉

- ** 우주선에 무기를 장착사할 때에는 무기 중략, 우주선 적제 등력, 우주선 속 또 해 무기 속도, 적체환 우기의 양, 차용할 수 있는 무기, 무기 제장한 속도, 무기의 위력 등을 고려이어 선택해야 한다. 만역 우주선이 공량급 우주선인데 도 불구하고, 단량의 무기 등을 창작하려고 하다기는 이에 이륙부터 불가능하 게 되는 수도 있다. 따라서 사전에 무기 유나트의 정보를 확인하고 무기 선택 에 지절어 없도록 이제.
- 개암 중에는 무가와 방어막, 엔진의 각각의 파워를 변경시킬 수 있는 코너가 있다. 면재 우주선에 합재환 연료 경은 현정되어 있는데, 따라서 연료가 각부위로 콜코르 배분되기 벽매서는 플레이어 엄의로 각 부위에 대한 파워를 조
- 정양 필요가 있다. 만약 적용 추적에는 중이라면 안찬의 학위를 증강시켜 기동 성을 불위해야 만한, 이때에 적용 발견하게 되면 즉각적으로 무기의 마위를 중 가시켜서 무기의 집중력을 강화시키자. 반대로 작과의 교천 중에 적에게 밀리 교 있을 경우에는 즉시 병여력을 중기시켜서 적으로부터의 바에를 최소한 하 자.
- 게임을 아타 보면 저상 위에서 우기가 떨어져 있는 것을 발견할 수 있다. 이라인 무기들을 수집에게 되면 곧바로 사용이 가능인데 무기 수거 방법이 각 우기하다 다르므로 시전에 정보를 먹일 필요가 됐다. 특이 이러한 무기들은 래 이답에 표시가 잘 되지 않으므로 세달이 보는 습관을 갖도록 하자.

POWER ACTIOI

디스트럭션 더비 2는 예전에는 거의 즐기다시피하면서 범버카 놀아이다. 그러나 이번에는 도망가기에 바쁠 정 도로 상대편 작량들의 실력이 높아졌 다. 또한 코스토 애전보다 훨씬 다양 한 트랙을 제공하고 있다. 단순한 빨 로트랑 스펙트 웨이부터 죄고 수준의 외후의 디스트릭션 터비 코스파샤 난 이도가 다양하게 구분되어져 있다. 그러나 무엇보다 신기한 점은 바로 윈도 95용으로 출시되었다는 점이 다. 예전의 1편만 하더라도 도소용으 로 줄시되어서 스크롤 등에서 없쟎아 느란 감이 있었다. 그러나 이번 2편 은 특수한 그래픽 앤쟌 기법을 이용 학역 가장 스펙디한 모습을 유감없어 보역주고 있다. 여기에 박진감 넘치 는 BGM 작운도까지 곁들여져 다스 트릭션 더비 2를 하는 동안은 더 이 상 모나터에서 눈을 떼지 못하게 될 것이다.



□차량 선택 화면

제대로 골인하는 것만으로도 영광이라고 할 수 있는 레이싱 게임!

트릭션 담비2

보증은 드러냈다 때리의 미 다추는 디스트립션 대비는



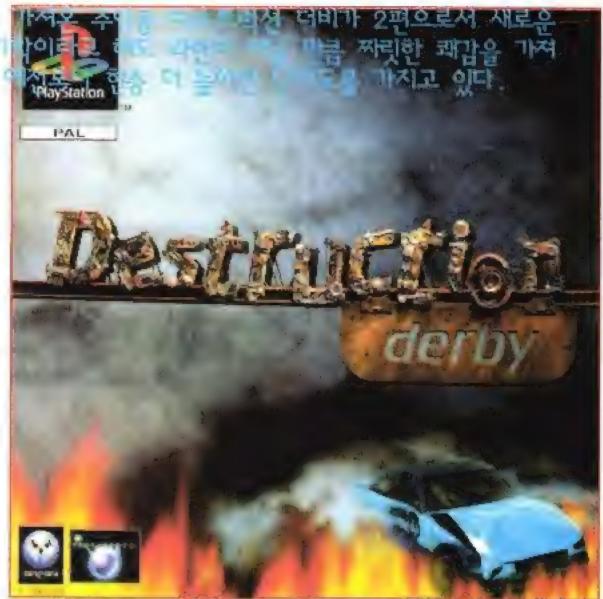
메인메뉴

게임 모드 선택 화면

디스트럭션 더비 2에는 다음과 같이 크게 3가지의 게임 친행 모 드가 존재한다.

WRECKING RACING

일반 레이스의 변종형 경기이 다. 플레이어는 모두 7개의 경기 장 중에 하나를 레이스 하게 되는 데 어곳에서 순위 뿐만 아니라 다 른 차량에게 얼마만큼 충격을 주 느냐도 합산한다. 즉 레이스가 끝 나면 레이스 순위와 차량 충돌 포 인트를 합산하여 종합 점수를 매 기계 된다. 어쩌면 상당히 고난이 도의 경기가 될지 모르는데 그렇 기 때문에 자신의 방어애도 힘을 써야 한다. 왜냐하면 다른 차량들 역시도 포인트를 얻기 위해 자신 의 차량을 향해 집중 공격을 하기 다스트럭션 2의 가장 흥미없는 때문이다. 가장 많은 점수 포인트 는 무엇보다 측면 충돌이다. 사실 VIII 후독보는 큰 정수를 얻기가 그렇다 으면 수





□트랙 선택 화면

한 것은 도리어 자신의 차량이 파 괴될 수 있다는 점이다.

STOCK CAR

게임 모드라고 할 수 있다.

" '알반 래이싱 게임처럼 가장 빠 른 순위에 진입하면 가장 좋은 점 수불 받는 것이다. 사실상 다른 레이싱 게임과는 별다를 바가 없 기 때문에 레이스를 하는데는 아 무런 부담이 없을 것이다.

DESTRUCT

오며 더 중요

게임 타이돌과 독살은 경기 방



식으로 이번 디스트럭션 터비 2의 꽃이라고 할 수 있다. 이 모드는 어떠한 길이 주어지는 방식이 아 니다. 누가 가장 많이 충돌 테스 트에서 버티어 나가느냐가 게임의 관건이다. 한마디로 서바이벌 게 임을 연상케 할 정도로 살벌하게 경기가 이루어진다. 예전 1편만 하더라도 디스트럭션 더비 경기 방식에서 별 부담을 느끼지 않을 정도로 재미있게 게임을 하였다. 그러나 이번 2편의 디스트럭션 더 비의 난이도는 상상을 초월할 정 도로 높아졌다. 아예 살아나기가 힘들 정도로 다른 차량들이 빠르 개 덤벼 들어온다. 따라서 차량 부위가 꼴고루 부셔질 수 있도록 차량을 다양한 작도로 돌리는 것 이 중요하다고 할 수 있다. 게임 의 규칙상 어떤 한군데에 빨간 램 프가 들어오게 되면 게임 오버가 되므로 다양하게 맞을 수 있도록 해야 한다. 특히 이번 디스트럭션 더비의 코스 중에는 옛 로마시대 의 콜로세움 경기장도 등장하여 더욱 게임의 재비를 돋구어 주고 있다.

차량 선택 화면

본 게임에는 차량이 크게 3가지 로 나뉘어진다. 구분의 기준은 바 로 난이도이다. 우선 초보자인 루 키(Rookie)차량의 경우 가속력이 나 최고 속도 면에서 낮은 레벨이 다. 그러나 차량의 브레이크를 잡 는 능력과 안전도에 있어서는 다 른 차량보다 높다. 그 이유는 안 정된 브레이크 드럼과 차량 강판 을 강화하였기 때문이다.

추어(Amateur) 차량이 있다. 이 챔피온 모드에서만 경기가 가능한 차량은 가속력과 최고 속도가 중 상급 레벨이며 차량 브레이크 성 능은 중간 레벨이다. 따라서 중상 급 플레이어돌에게 가급적 추천하 고 싶은데 왠만한 트랙에서 안정 된 성능을 보여주고 있는 차량이 1) 비지막으로 상급자용 프로 (1 tro) 리랑아 있다. 이 차량은 가 속력과 최고 속도 모두가 월등한 기량을 말휙한다. 그러나 차체가



●반파된 차량들이 즐비하다



□차량 두대를 가로놓고 부수는 쾌감은 정말

마국의 한 타이어 회사의 광고판이 눈에 뛴다



가볍게 제작되어 뒤에서 충돌할 경우 충격이 그대로 전해지며 브 레이크 성능이 그만큼 따라가 주 질 못하기 때문에, 엔진 브레이크 를 적절히 사용 못하면 그대로 벽 에 부딪히기 십상이다. 따라서 고 난이도의 숙련된 플레이어만 이 차량을 사용하길 권하고 싶다.

트랙 선택 화면

게임 중 일반 레이스 트랙의 경 우 모두 7가지로 구성되어 있다. 두번째로 중급자용으로는 아마 이중 뒤에서 말하는 3개의 트랙은 데, 앞의 4개의 코스를 모두 통과 한 자만 마지막 3개의 트랙에 도 천할 수 있다.

Pine Hill

가장 초보 수준의 트랙으로서 데이토나 USA 경기장의 벨로드럼 경기장을 연상해 한다. 한 번의 언 덕이 있는데 이곳은 점프 연습을 하기 좋은 곳이다. 점프를 맺지게



□이체는 곡에 운전까지?

하면서 짜릿한쾌감을 느껴 보자.

Chalk Canyon

플레이어는 미국 록키 산맥의 중턱에서 경기를 하는데 코스가 매우 헙난하다. 무엇보다 트랙의 넓이가 좁은 편이어서 다른 차량 들의 공격이 만만치 않다. 이번 트랙에는 모두 2개의 점프대가 존 재한다. 첫번째 나오는 점프대의 경우는 반대편까지의 거리가 길기 때문에 충분한 도약 거리가 준비 되지 않으면 고전을 면치 못할 것 이다. 특히 점프대 주위에는 점프 에 실수하여 뒹굴고 있는 차량이 매우 많다. 그리고 두 번째 점프 의 경우는 약간 옆으로 경사진 점 프대이다. 이 경우 예전 페이탈 레이싱처럼 꽈배기 턴을 구사하게 되는데 차량이 뒤집어지므로 중심 을 잡는데 신경을 기울어야 한다.

SCA Motor Plex

전형적인 레이싱 트랙으로 큰 무리는 없다. 단 주의할 것은 초 반에 나오는 급커브에서 다른 차 량에게 추월 당하지 않도록 유의 해야 한다. 커브의 각도가 거의 90도에 가까울 정도로 꺾여지므로 반드시 속도를 감속해야 한다.

CCR

약간의 언덕과 커브가 혼재되어 🦠 있는 트랙이다. 별다른 특히은 없. 으로 경사가 진 트랙에서 점프를 교 위의 3가지 토판을 부단적 당 했다면 수 사

Blacksuil Valley

이제부터 게임의 난이도가 분석 적으로 높아가게 되며, 이번 트리스 은 밸리인만큼 요기보와 각종 정

▶키조작 안내		
Carlos Ca		
6 5.		
ė.,i.	33.0	
9)	(1970) (1)	
GPACE BLAD		

프대가 혼재되어 있다. 특히 굴곡 이 심하고 트랙의 너비가 좁으므 로 항상 감속을 하지 않으면 안된 다. 또한 내리막길이 하나 있는데 여기를 지날 때에 대부분의 차량 이 가드 레일에 부딪혀 전소되기 도 한다. 무엇보다 상대편 차량들 을 중간 정도 앞으로 보낸 다음에 차량들이 가드 레일에 부딪히는 순간 속도를 줄였다가 가속하면 커브를 쉽게 벗어날 수 있다.

Liberty City

여태까지의 트랙과는 달리 도심 속에서 경기를 펼친다. 도심 속이 라는 것이 예측할 수 없는 요소들 이 많이 튀어나오기 때문에 살력 보다는 어부지리로 우승하는 경우 도 생긴다. 따라서 이러한 이벤트 들을 유리하게 이용한다면 의외로 좋은 실력을 얻을 수 있다.

Ultimate Destruction Speedway

최후의 디스트럭션 스피드 웨이 답게 상상을 초월하는 위험 요소 가 플레이어를 기다리고 있다. 갑 자기 직선 도로가 잠깐 나오다 싶 더니 거의 90도 이상으로 꺾어지 는 트랙이 나오기도 하고 거의 옆 하게도 하다. 처음 이 트랙에 도 - 중에서의 경우는 거의 하는 첫처럼 상당한 하게 될 것이다. 따라서 -여태까지 트랙들에서 익혔던 기본 기를 바탕으로 하여 수준급의 테 그녀올 구사할 수 있도록 해야 할

POWER ACTION

배트맨은 잘 알고 있는 오래된 만의 캐릭터로 면의뿐 어니라 90년대 중 영화로 세작되어 용행을 기록한 비 있는 작품이다. 고당시를 위험하는 악당과 맞서 장의를 실현해야 하는 구성에 멀리오도 특유의 특수 요래와 스펙타콜한 영상이 [배트맨 포에베] 라는 이름으로 아케이트 게임으로 다시 태어났다. 예전에 배트맨이 시작되어간 적이 있지만 별로 호용을 였지 못했고 이것을 다시 퇴복이라 또 다른 배트맨 포에버를 제작했다.



배트맨과 로빈을 PC게임에서...

배트맨 시리즈의 영화를 게이로 만든 것이 어클레입의 배 스타일에 배트맨 등장인물을



강력한 액션으로 무장한 배트맨

실제 게임을 진행해 보면 알겠지만 어클레임 특유 스타일의 대전 액션 게임이다. 예를 들어 설명하면 모탈 컴뱃처럼 캐릭터를 실사로 촬영한 뒤 디지타이징 해이들을 게임에 그대로 조작할 수있게 되었다. 또한 요즘 대전 액션 게임의 추세에 따라 20연속 이상의 콤보가 가능하며 2차원 게임의 특유한 빠른 스타일의 게임을 즐길 수 있다.

게임의 진행은 배트맨과 로빈의 기술에 익숙해지기 시작하면 화면 에 등장하는 적들의 움직임이나 공격의 호름이 빠르며 특히 몇몇 의 보스들에게 콤보 기술을 사용 할 수 있다.

또한 모탈컴뱃에서는 화려한 컴

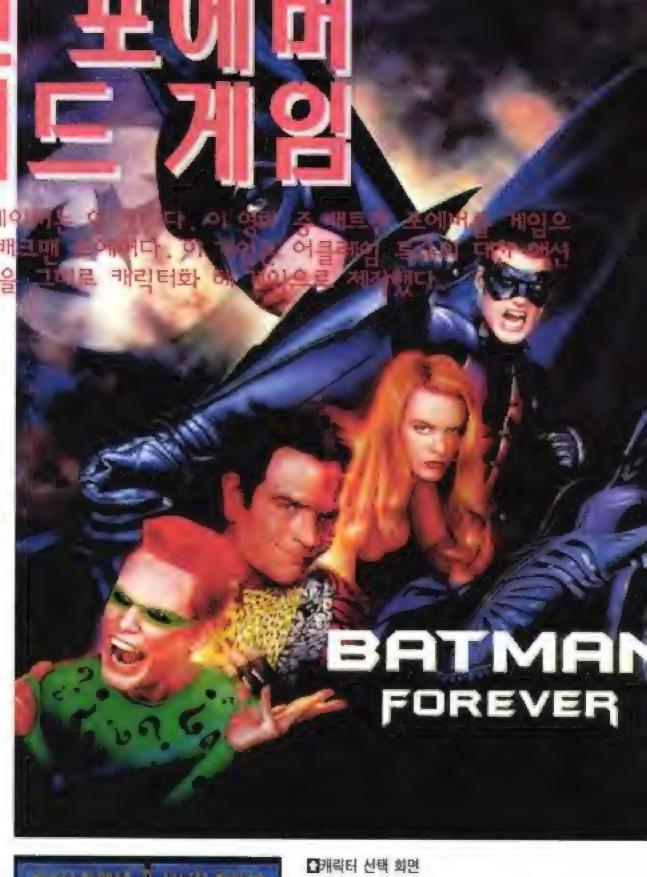
교시로운 홀로그램





퓨터 그래픽과 화면효과가 단순 2 명의 캐릭터에서 사용되어졌다만 배트밴에서는 보다 한 단계위인 화면에 여러 명의 인물들이 등장하여 각기 독립적인 기술들을 사용한다. 기본적인 이동 중 적과 접촉하게 되면 적을 잡게 되어 있어 가격이나 던지기 기술을 사용한다. 기본적인 어동 중 콤보가 들어가면 화면에 콤보의 횟수를 알리는 카운터가 실시간으로 등장한다. 또한 적들을 가격할 때 적

에게 얼마만큼의 피해를 입혔는지 와 동시에 여러 명의 적을 쓰러뜨 리면 Double, Triple, Mega 등 의 문구가 화면에 등창한다. 게이 머가 조종하게 되는 배트맨과 로 빈 역시 이론상 400번의 콤보를 쓸 수가 있다. 게임에 사용되는 해상도는 320*240으로 아주 세별 한 부분까지 표현하는 고해상도는 아니지만 조금 독특한 해상도의 사용으로 깔끔하면서도 화려하고 빠른 스크롤을 표현한 수 있다는 점에서 채택이 된 것으로 보인다. 게다가 화면 구성 역시 치밀하게 배치하여 2차원 평면 진행의 게임 임에도 불구하고 스프라이트의 확 대, 축소 기능을 활용하여 작은 공각임에도 불구하고 많은 공간을



게 둘러사

여 포

사용하게 된다. 던격지는 척들이 화면 밖으로 뛰쳐나오다 모니터 표면에 부딪히는 표현과 배트맨의 특수 무기인 표창으로 2차원 화면 에서 3차원적인 동작 등은 업소용 이나 게임기에서 보던 기법들이 사용되어 게임의 재미를 한층 더해 준다. 게다가 영화에 사용되었던 완성도 높은 배경음악이 13개 CD 오디오 트랙으로 포함되어 있다.

게임의 진행

계임의 진행은 아케이드 게임이 기 때문에 시뮬레이션이나 롤플래 양 게임과 달리 복잡하지 않으며 단순히 적들을 물리치면서 각 스테이지의 보스와의 대결에서 승리하여 다음 스테이지로 진행하는 방식을 사용하고 있다. 기본적인 조작법은 4개의 방향키와 편치, 킥. 점프의 7개의 키를 사용하여 4방향 외에 대각선 이동까지 가능하며 기본벅으로 설정되어져 있는 키는 다음과 같다.

	1 플레이어	2 플레이어
-	4 6	j L
1	8	I K
점프	DEL	a (
착 편치/특수장치	PAGE DOWN	W (·

기본적인 움직임 외에 콤보 기술이 있지만 콤보는 각각 서로 상이하기 때문에 선택한 인물에 따라 독특한 콤보를 찾는 노력이 필요하다.

Hit Point를 나타내는 채력 (Health) 수치 외에 Combo Power라는 개념이 등장하는데 적 둘이 무찌르고 나면 바닥에 파워 업 아이템 들이 잠깐 동안 생기는데 이를 모아 Combo Power를 올릴 수 있다. Combo Power라 가득 찾을 때 비로소 엄청난 횟수의 콤보를 구사할 수 있게 된다. 그 외에 Power Level이라는 새로운 개념이 있는데 보스나 강력

한 적들을 죽이고 나면 파워업 아 이템 중 크기가 큰 것이 생기는데 이는 Power Level을 업 해주는 아이템이다. Power Level은 각 종 특수장치들은 위력과 개수를 정하는 역할을 하는데 최대 3레벨 까지 업할 수 있다. 각종 아이템 들과 특수장치들은 아이템과 장치 들이 놓인 바닥 위를 지나쳐 획득 할 수 있다. 특히 투페이스 (TwoFace)dml 동전인 음양 (YinYang)은 선(Good)과 악(Evil)으로 표서되는데 각 각의 문구에 따라 플레이어 에게 도움이나 해가 되는 아 이템이다. ?로 표시되는 미 스터리(Mystery) 아이템은 투명 (Invisibility), 무적(Invulnera-



☑메가 Ko의 위력

bility), 홀로그팸 모드(Holo-gram Mode), VR모드 등이 무작위로 잠시 동안 작동하게 된다. 이중 홀로그램 모드란 실제 조종하는 인물와에 4명의 인물이 홀로그램으로 등장하여 적들을 혼란스럽게 만들어 공격과 방어에 도움을 추는 것이고 VR 모드는 화면의 적들을 녹생의 홀로그램으로 만들어 깨뜨려 버리게 만드는 것이다. 이외에도 적들이 작아지거나 주인공이 작아지는 기묘한 모든 등 다양한 효과 모드가 포함되어 있다.

트페이스와 리들러 가 악당으로 등장

배트맨 포에버에서 배트맨의 적수로 등장하는 인물은 한 몸이면서 두 개의 성격을 지닌 투페이스 (TwoFace)와 녹색의 수수께끼 전공인 리들라(Riddler)이다. 영화에서와 마찬가지로 실제 게임의

상당 부분이 영화의 흐름과 맥을 같이 하고 있다. 전개되는 스테이 저는 고담시 거리(Gotham Street), 폭주쪽의 술집(Biker Bar), 지붕(Rooftop), 리츠 호텔(Ritz Hotel), 지하 철역(Subway Station), 투페이스

의 본거지 (TwoFace Lair), 뒷골목(Alleyway),

박쥐동굴(Batcave), 리들러의 방

□화려한 그래픽



교투명인간이 퇀 배트맨

(Riddler Throne Room)의 순으로 전개된다. 폭주족의 술집 이후부터는 특이나 많은 적들이 등장하며 독특한 구성의 투페이스와리들러의 게임 화면 밖에서의 방해로 클리어 하는데 어렵다. 우선적으로 선택한 인물의 공보 기술을 터득하고 프렌치 모드(Frenzy Mode)의 기술을 터득하도록 한다. 콤보 기술을 터득하지 못하면게임 후반의 수많은 적과 현란하고 빠른 연속기를 가진 보스들을 상당하는데 역부족하기 때문에 콤보기술의 숙련이 게임 진행에 필수적인 요소이다. 때때로 적들에

위된 채 공격당할 때에는 짧은 콤보나 점프를 이용한 공격으로 빠져나오지 못하면 한 대도 때려 보지 못한 채 죽음을 맞이하게 될 것이다. 10연타 이후 연속적으로 계속 콤보가 성공하면 프렌티 모 드로 들어가게 되는데 말 그대로 배트맨과 로빈의 광란을 볼수 있 는데 이때에는 일시적으로 무적의 상태로 변하기 때문에 기관총이나 적의 폭탄 등과 같은 파괴력이 있 는 무기들의 피해를 입지 않기 때 문에 다수의 적이나 보스를 상대 할 경우에 야주 유용하다.





전략 시뮬레이션 게임계의 최고 스

(C&C Red Alert)





£1018

웨스트무드사의 로고가 돌보인다





멋진 동영상 화면



1924년 독일에 초췌한 모습으로 나타난 하까러



선배조력은 힘으로 안해 어딘가는 날까다고

전작과 달라진

C&C 레드 얼럿은 레드 얼럿이 출시되기 전의 재 1편과 비밀 작 전에 비해 많은 발전을 가져왔다. 그중에서 특징 있는 것들을 나열 하면 다음과 같다. 첫 번째로 향상 된 인공지능을 둘 수 있다. 사실 리얼 타임 전략 시뮬레이션 게임 에서 인공지능 모드가 반약하다면 그것은 게이머들에게 전혀 만족을 주지 못한다. 이번 레드얼럿의 컴 퓨터는 전보다 훨씬 새로워졌는데 기본적인 구조와 운용의 측면에 있어서 상당히 향상되었다. 예전 에 약간의 버그라고 생각되었던 부분을 인공자능으로 새로이 수정 하였다. 예를 들어 한 학의 기지를 폭격하다가 점이 갑자기 가게는 一贯"江"表"

퓨터가 스스로 일종의 법칙을 세 워서 순리대로 진행하도록 하고 있다. 두번째로는 새로운 유니트 들과 구조물을 들 수 있다. 이번 레드 얼럿은 연합군과 소비에트군 으로 양측의 체계가 명확히 나눠 졌다. 따라서 양측간의 유니트도 확연히 구분되어져야만 게이머들 에게 개연성을 가져다 줄 수 있다. 예전 같이 NOD와 GDI로 나뉠경 우는 어차피 공상과학적 이야기이 기 때문에 어떠한 유니트를 만들 어내어도 게이머들은 크게 개의치 않았다. 그러나 이번 같이 우리가 잘 알고 있는 연합군과 소비에트 군으로 나눌 경우는 양측의 특성 있는 무기나 장비들여 정확히 표 현되야 게임의 묘미를 돌滅 수 있 나, 네를 들자는 여학구 측의 이와 아이트 등대의 나 이트 백기회의 유니도 <u>발생하는</u> 미로운 이벤트가 되는

세월 생물들 유니트리



교펜드 & 퀀케 레드얼럿 웨스트우드

유통사/동서산업개발 O2-3662-8O2O

장

三

선택 시뮬레이산

시스템 요구시항

도소수행사 466 기정생활 6배 및 인영 /하루스, 피턴트 작원 원도 96강당사 펜틱엄 역업/ 캠 16배가 역정/예루스, 피턴트 작원

발 매 일

豐州至

7

격

16

59,0002

42 FEBRUARY 1907 CAME POWER

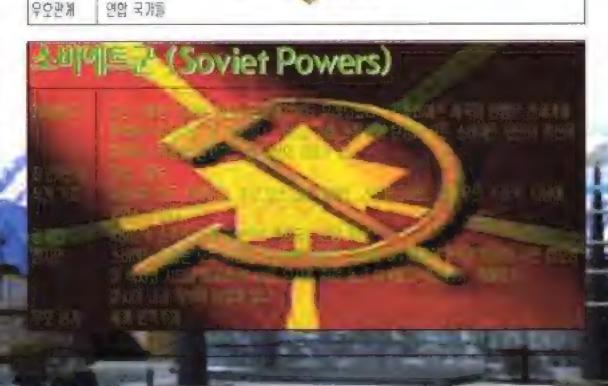


■광장 시설 사진

접이다. 이번 레드 얼럿에서는 인 터넷 일대일 대전 기능이나 8명의 IPX 멀티 플레이 모드가 있다. 특히 개선된 채트 환경은 플레이 어에게 오랫동안 더 많은 메시지 를 전송할 수 있도록 고안된 것이 특징이다.

다섯번째로 상세한 인터뷰 스토 리 라인을 들 수 있다. 연합군과 소비에트군은 각각 14여개의 달하 는 미션을 가지고서 게임을 하게 된다. 특히 스탈린과 아인슈타인 같은 역사적 인물들이 모두 생존 해 있기 때문에 레드 얼럿은 하나 의 역사적인 시뮬레이션과 같다고 할 수 있다. 특히 웨스트 뉴다오에 걸맞는 슈퍼 30의 제가 기법과 음향을

(Allied Forces) 이데올로기 연업군 최고 사랑관 태고대명유 연합작전 사령부인 린편 작전가지 남쪽사역 기차인 (NE리트 군대 강도 340만명의 정규군, 개릴라군 중 하나를 받아야 170만에 달아는 비청규군과 각종 장비를 정부와 동양지금의 수로 분류는 '자신들' 문학일만함 अभाष 연합 국가등



1, 연합군



□광용 채취 차량인 하베스터의

보병 (Rifle Infantry) 기격: 100

M16 자동 소총으로 무장한 보 병은 가장 기본적인 유니트 중 하 나라고 할 수 있다. 비록 M16 밖 에는 무기가 없지만 무리를 지어 다니면 적을 효과적으로 섬멸할 수 있기도 한다. 이전에 비해서 상당히 길어진 사정거리 때문에 더 이상 무시하고 넘어갈만한 유 니트는 아니다.

위생병 (Medic) 기격: 800

전투를 벌이다보면 유니트들이 부상을 입는 경우가 있다. 이럴 때에 위생병에게 유니트를 가져다 주면 이들을 회복시켜서 다음 전 투에 대비할 수 있도록 하고 있 다. 특히 병사들 무리 사이에 한 두명 정도 넣어주면 육상 전투에 서 상당히 큰 효과를 맛볼 수 있 다.

: 300

나데면 같은 장갑 차량이

CAMERONED HELLEY 1971 43

TIP!

인스톨사에 가장 많이 일어나는 에러 해결법

일반적으로 도스를 스는 사람들을 위해 야 개임 올 또스모드로 안스통이야 공락했다. 그러나 보 등 언스를 확일인 SETUP.EXE 파일을 살명 여는 순간 DIVIDE OVERFLOW라고 나오면 서 컴퓨터가 다운이 되었다. 보통 일반 기총인 题目曾13304 智 1600가,800会 CDROMON从 는 이무런 다운될 만한 이유가 없었다. CON-FIG. SYS DUM AUTOEXEC. BAT Nº88 점검에보았으라 이상 징우량 발견할 수 없다. 얼테칸 고면한 끝에 드디어 그 원인은 바로 마 우스 드라이버안 것이다. 시설 이번 C&C 라드 얼럿에서는 도소에서는 프로그램을 구동하는 DOS4GW.EXE부터 배전에 달려졌기 때문에 아마 이 DOS4GW.EXE의 대우스가 충돌을 일으키는 것이 이렇게 한다. 이라면 문제가 발 생이는 게이에의 경우는 마우스 트라이버를 교 체해주어야 한다. 통신상의 공개 자료실이나 완 도우즈 학핵토리 안에 마우스 드라이버 파일로 바꾸어주면 개념을 무리없이 인스종양 수 있다.



전작의 코만도와 같은 역항을 하는 타나의 모습



상을 입할 수 있는 이 유니트는 비록 속도는 느린 편이지만 강력한 성능을 지니고 있다. 특히 레드 얼럿에서는 대공용 로켓(샘 미사일)의 위력이 커져서 돈이 없을 때에는 AA 건 대신 배치시켜도 상당한 효능을 발휘한다. 그리고 탱크를 앞에 두고 그 뒤에 로켓 포병을 한 2~3명 정도 배치하면 탱크를 부술 수 있을 정도로 저렴한 가격에 만촉할 만한 성능을 내어준다.

스파이 (Spy) 가격: 500

스파이는 자신들의 몸을 숨긴 채로 적의 진영에 들어가 각종 정 보를 수집하는 역할을 한다. 만약 소비에트로 게임을 진행할 때에는 스파이가 일반 소총수처럼 나타난 게 된다. 그리고 스파이는 적들이 구축하는 각종 유니트의 형태나 자금 상황 같은 정보를 빼오는 역 할도 하여 다양한 용도로 사용할 수 있다.

· 광병 (Engineer) 기격: 500

예전만 하더라도 APC에 탑승 만 하면 가장 무서웠던 유니트이 다. 그러나 래드 얼럿에서는 위력 이 많이 약해졌다. 적의 건물에 들어가도 에너지를 30% 정도 수 준밖에 빼앗질 못하여 적기지 점 령보다는 아군 기지 회복에 쓰는 편이 나을 듯 싶다.

이들은 언니군 정부에서 훈련사 기는 공무의 보다 나 보상의 도둑 은 아니다 선나 포독의 형태를 기가 있는 기름의 상대편의 광



물 정제소나 저장소에 침투하여 그들이 모아둔 돈을 탈취하여 아 군에게 전해준다.

탁부 (Tanya) 가격: 1200

예전에 코반도와 같은 역할을 하는 유니트로 2발의 폭탄이 장착 되어 있는 총을 가지고 있다. 예 전보다 더욱 무서운 효과를 가지 고 있는 타냐는 비록 여성 유니트 이지만 왠만한 포탑이나 구조물등 을 날려버릴 수 있는 위력을 지니 고 있다.

AT 매인 레이어 (AT Mine LAYER) 기격: 800

적의 예상 침투로나 적을 불러 내어 섬멸하고자 할 때 자주 사용 되는 장비이다. 단 한발의 지뢰만 으로도 근처에 있는 유니트에게 상당한 피해를 입할 수 있을 정도 로 강력한 유니트이다. 특히 소련 의 대형 전차를 타겠으로 같은 자 과들은 대형 지하는 건의 대학이 의 등 한병에 피해 일반 수 있으므로 같은 자 기를 펼쳐나면 수 있다. 임을 펼쳐나면 수 있다. 서비스 센터를 통해 새로이 지뢰 를 보충할 수 있게 된다.

광물 수거 차량 (Ore Truck) 가격: 1400

예전의 하베스터와 같은 역할을 하는 광물 수거 차량은 이전보다 훨씬 빠른 속도로 주변의 광물들 을 수거한다. 그리고 자체 회복 능력을 지니고 있어 왠만한 적예 공격에도 끄떡없이 버티는 자속력 이 있다.

레인적 (Ranger) 기격: 600

해인저들은 적 지역의 성찰 및 아군 보병 유니트 지원 임무를 수 행한다. 전작에 비해 장감이 조금 나아지고 사정 거리가 늘어나 탱크를 대신한 작전에서 어느 정도 보병 유니트를 지원해주는 역할을 할 것으로 기대된다.

권취 (Light Tank)

중형 전차에 바해 성능이 떨어 지는 것이 흡어지만 기억이 생긴 이어서 어느 정도 시간을 했는다.

- 404

다. 그러나 소비에트의 대형 전차 에게는 거의 순식간에 전멸당하기 때문에 미션 초반부에 소비에트의 보병들을 상대하는데 이용하자.

APC 장갑자 (APC) 기격: 800

최대 5명의 보병이 탑승 가능한 장갑차에는 M60 기관총이 장착되 어 있다, 무엇보다 속도가 빠른 유니트이기 때문에 기동 작전등에 이용하면 상당히 효과적이다.

약포 (Artillery) 가격: 600

가격이 저렴하면서도 정확도가 굉장히 좋은 유니트이다. 특히 소 비에트의 V2 로켓만 아니면 아군 탱크 부대의 후방 저원 역할을 톡 톡히 해줄 수 있다. 그러나 느린 이동속도와 후방 지원이라는 열새 가 남아 있어서 사용하는데 신충 을 기해야 할 것이다.

중형 전차 (Medium Tank) 가격: 800

천작과 비슷한 성능을 발휘하는 중형 전차는 이번 레드얼럿에서도 연합군의 주력 전차 부대로 자리 잡을 전망이다. 아마도 소련군의 대형 전차와 붙을 수 있는 연합군 의 유일한 전차가 될 듯 싶은데 장갑력과 화력에서 열세를 이루지 만 빠른 기통력으로 대처하면 충 분한 승산이 있다.

어동식 레이터 방해 차량 (Movile Gap Generator) 가격:600

차량 덮개 위에 레이더 방해 장비를 달고 다니는 차량으로서 적에게 잘 발각되지 않도록 자채 보호 장비를 가지고 있다. 적기등으로부터 아군의 유니트를 보호한 때에 사용하면 좋다.

超高度 有解



충형전차의 모습

지하는 레이더 장비를 갖고 있는 건보트는 소비에트 군 잠수함의 천적이다. 해상 정찰에도 큰 활약 을 하기 때문에 순양함이나 구축 함 앞에서 선봉장 역할을 하면 효 과적인 압체 작전을 펼쳐볼 수 있 다.

순양함 (Cruiser) 가격: 1200

정말 한 맵을 넘어가는 사정 거리에 두꺼운 강철 장갑, 엄청난화력은 해상에 있어서는 단연 왕자이다. 해상에서 지상의 건물을 공격하는 데에서도 머사일 몇방이면 적의 시설물 쯤은 단번에 부수어버릴 수 있는 무시무시한 능력을 지닌 유니트이다.

아파치 롱보우 (Longbow Apache) 가격: 1200

소비에트 군의 하인드와 대적할 수 있는 유일한 핼기 유니트이다. 무엇보다 대전차용으로 개발된 아 파치 홍보우는 헬파이어를 이용하 여 소련제 대형 탱크에 커다란 피 해를 입힐 수 있다. 또한 해상에 서도 적의 잠수함등에 폭격을 가

TENTION INC.

을 싣고서 강이나 바다를 옮겨다 니는데 사용된다. 특히 섭등을 왔 다갔다 하면서 펼치는 미션의 경 우 이 상륙용 탱크는 필수적이라 고 할 수 있겠다.

구축함 (Destroyer) 가격: 1000

연합군의 중간 등급의 합정으로 서 육해공 3군의 업체적인 작전을 수행할 수 있다. 긴 사정거리와 2 개의 미사일, 잠수함에 대비한 어 뢰등은 막강하다. 순양함에 비해 상대적으로 가격이 저렴하여 많은 이용을 하게 된 것이다...

Gunta

원스라는 이 아수 없을 때

2. 소비에트 균역

유니트 분석

연합군과 중복된 유니트에 대해서는 위의 연합군 유니트 분석란을 참고 하기 바란다.

군견 (Affack Dog) 가격: 200

가격도 저렴하고 경비 범위가 넓어서 나름대로 활용하기 좋은 유니트이다. 만약 연합군으로 풀 레이를 한다면 이 군견 때문에 정말 짜증이 날 정도로 보병들에게는 거의 쥐약같다. 갑자기 점프하는 스파드 만은 기동력에 있어서 최상을 자랑한다. 그리고 연합군의 스파이를 잡는 데에도 거의 절대적인 공헌을 하므로 다양한 용도로 활용해보자. 그러나 화력이놓은 차량이나 다른 유니트들에게는 꼼짝하지 못한다는 것이 홈이다.

TIP!

원도 95에서 레드얼럿을 살행하는 이들을 위한 다이렉트 X 이해하기

왕도 95에서 레트 일럿을 성행하면 고해성도 그래픽을 감상할 수 있게 된다. 여렇게 SVGA 약 고해성도 앞질에서 게임을 할 수 있는 이유가 바로 다이락트 X건는 도착에서 때문이다. 요즘 원도 95에서 많아 사용이는 이 다이락트에 대해 알아보기로 아지, 다이락트 X SMS 완도우즈 95와 원도우즈 NT를 위해 사용될 드라이 배로 구성되어 있다. 이것들은 이도웨이 창자들의 구성을 쉽게 아도막 하는 것이다. 안약 플레 대어의 이트웨어들이 다이락트 X를 지원한다면, 지루만 생답 과정들을 거지지 않고도 곧바로 다마락트 X와 모델되는 프로그램을 사용할 수 있다.

레드 얼럿의 경우는 다이렉트 X의 최신 해전인 3.0을 사용하고 있다. 레드 얼럿은 단치 다여렉트 X의 구성 파일을 중 Direct Draw와 Direct Sound 부분면을 사용한다. 다여렉트 x의 인복한 호환을 위해처라면 보증된 도라이버를 갖고 있어야 한다. 플래어어의 도라이버들이 보증된 것인지 확인하는 병법은 CD rom원에서 이래의 다렉토리에 있는 다이렉트 X 셋입 프로그램을 실행이어 본다.

《D:\DEXSETUP\DIRECTX\DXSETUP.E **
XE》 그러면 플레이어와 연재 드레이배 구성에 대한 정보를 장으로 보여줄 것이고 레드 얼럿을 실행이는데 있어서 좀데 안정된 완경을 제공할 것이다.

수류탄 보병 (Grenadier) 가격: 180

생긴 모습은 일반 소총 보병과 비슷할지 모르지만 사정 거리가 긴 수류탄을 던져 적에게 큰 피해 를 입할 수 있다.

학명 방식병 (Flame



소비야트약 V2 로켓 모습



소비에트의 유입한 해상 유니트인 장수혐의 모습



광용용 돈으로 바꾸는 광물 정체소의 모습

Infantry) 기격: 300

사용 범위가 무척 넓어진 화염 방사병은 파워도 강해진 편이다. 아마도 소비예트 군의 일반 보병 유니트들 중에서는 가장 강력한 유니트라고 할 수 있는데 가격이 비싼 것이 홈이지만 충분히 일반 보병의 2~3배 역할은 할 수 있다 고 본다.

대형 탱크 (Heavy Tank) 가격: 950

소비에트 군의 최대 주력 전차 연 대형 탱크는 무려 연합군의 경 전차보다 2배 이상의 화력을 차량 한다. 무엇보다 장갑능력이 뛰어 나기 때문에 비록 속도가 떨어진 다는 단점은 있지만 가공할 만한 화력은 단면 나도적이다.

CA MANAGEMENT

강력한 파위가 있는 미사일을 쏘아대는데 두발 정도면 대부분의 구조물을 파괴할 수 있다. 그러나 대공 능력이 없고 장갑력이 약해 서 실제로는 효용이 떨어지는 편 이다.

맴모스 탱크 (Mam− moth Tank) 가격: 1700

예전에 비해 여전히 느린 편이 지만 강력한 파과능력과 대공 능 력, 보병 살상 능력만큼은 그러한 굼벴이적 면모를 단번에 해소할 수 있다. 또한 미사일이 탑재되어 있는데 이 미사일은 공중 유니트 를 정면에서 떨어뜨릴 수 있을 정 도의 강력함을 자랑한다.

점수함 (Submarine) 가격: 950

연합군의 경우 다양한 함선을 보유하고 있지만 소비에트 군은 오직 잠수함 뿐이다. 적에게 발각 되자 않고 숨어 다닐 수 있는 장 점이 있으나 큰 이점은 없는 편이 다. 특히 연합군의 순양함이나 구 축합처럼 지상으로의 공격이 불가 능하다는 점에서 단지 연합군의 함선 격추로밖에는 사용할 도리가 없다.

약크 전투기 (YAK) 가격: 800

미그기에 비해 시대감이 뒤떨어 져서 사실상 미그기가 나오기 전 까지만 사용하게 되는 유니트이 다. 지상에 있는 보병들에게 기총 사격을 하여 사살시키는 전법을 사용한다.

폭격기 (Badger Bomber) 기격: 1000

이 유니트는 공수 부대 요원과 낙하산 폭탄을 투하하는데 주로 사용되는 있는 수 소기이다. 장 집 상태가 낮아 내 지 원함 군의 대공포 공기에 당하 된다.

미그 전투기 (Mig) 가격: 1200

소비에트 군의 밥줄이라고 해도 과언이 아닐 만큼 최상의 무기이 다. 약 3~4대만 편대를 이루어도 웬만한 유니트들을 쑥밭으로 만들 어버릴 정도로 강력한 화력을 자 랑하낟. 그러나 빠른 기동력을 지 니고 있는 만큼 장감력이 약하여 적의 공격에 당할 위험성도 크다.

하인드 (Hind) 가격: 1200

덩치큰 공격 헬기인 하인드는 연합군의 아파치 롱보우와 좋은 대조를 이룬다. 그러나 주로 인명 살상용이나 건물 파괴용으로 쓰는 것이 나올 것이다. 왜냐하면 장착 되어 있는 무기들이 주로 폭탄류 나 기관종류가 대부분이기 때문이 다.

■ 양측의 구조물 유니트 비교 ■



건설 지역 (Construction Yard) 가격: 2500

다른 건물들을 만들어 주는 가장 기본적이고 중요한 유니트이다. 건설 기자가 단 하나일 때 보다 두 개일때가 훨씬 건설 속도가빠르다. 연합군의 경우 페이크를 설정하여 진짜 기자와 똑같은 건물들을 아주 싼 값에 만들 수 있다. 그러나 페이크를 너무 많이 사용하게 되면 더 이상 건물을 지을 수 없는 사태도 발생하므로 적당히 사용하도록 한다.

Plant)

기격: 300

건물 유지를 위해 필계하

파워 A TO Z C&C레드얼럿



구축되는 구조물의 숫자가 많을수 목 더 많은 발전소가 필요하게 된다. 따라서 적과의 전투시에는 발 전소를 막아야 할만큼 중요하므로 경계를 철저히 서도록 한다. 참고 적으로 개량형 발전소도 있는데 일반 발전소 보다 훨씬 많은 전력 을 생산하며 다양한 기지 구조물 에 에너지를 공급해준다. 이는 가 격이 500이다.

광물 정제소 (Ore Refinery) 가격: 2000

광물 수거용 차량이 가지오는 광물들을 정제하는 곳이다. 최대 2000까지 금액을 산출할 수 있으 므로 자금을 늘리는데 더없이 좋 을 것이다. 단 소비에트로 할 때 에는 연합군의 도둑이 침입할 우 러가 있으므로 이에 대비하여 경 계 병력을 서도록 하자.

병영 (Barracks) 기계: 300

이용 가능한 모든 보병 유니트 를 만들고 훈련시키는 곳이다.

군수 공장 (War Factory) 가격: 2000

지상에서 사용할 수 있는 모든 차량 유니트를 제작하는 곳이다. 건작과 거의 비슷한 형태를 지나 고 있으며 장갑력이 강해된 것이 목정이다





해상 유니트를 만드는 곳으로서 손상된 함정들에 대한 수리도 담 당한다. 조선소의 개수가 많으면 많을수록 수리하는 시간을 줄일 수 있다.

헬리콥터 착륙장 (Helipad) 가격: 1500

환주로와는 달리 헬리큐티는 헬리페드가 없어도 활륙이 가능하다. 만약 매가하긴 원화다는 광물 정택 소치합 건물의 값만 본러받는다. 열합군의 경우 이파고 등록구 과 학 나 하게 되며 소비를 꾸면 경우는

조선소

이것이 토차카이다

토치카 (Pillbox) 가격: 400

발칸포로 무장되어 있는 토치카 는 적 보병 침입으로부터 아군 기 지를 효율적으로 방어할 수 있다.

포탐 (Turret) 기격: 600

전작과 거의 똑같은 105mm 기관포가 설치되어 있다. 뛰어난 사정 거리와 우수한 장갑력을 가 지고 있기 때문에 적의 차량 공격 을 확실히 저지할 수 있다.

AA 건 (AA Gun)

연합군의 배종 방법 설문문
 비를 사용 기다는 연기 않지만
 기를 효과적으로 제계한 수 있다
 전략도가 참 미자연보다 높으

가격이 처럼하기 때문에 많이 설 치할수록 유리하다.

서비스 센터 (Service Depot) 가격: 1200

전작에 비해 수리 속도가 빨라 진 이 서비스 센터에서는 차량의 수리등을 담당한다. 만약 적과의 교전시 피해를 입은 차량이 있다 면, 빠른 시간 내에 서비스 센터 로 보내어 에너지를 보충받기 바 란다.

레이더 돔 (Radar Dome) 가격: 1000

전투 지역을 상단에서 볼 수 있 제 해주는 레이더 기지이다. 페이 크가 가능하기 때문에 은닉하여 사용하면 적에게 걸리지 않고 폭 넓은 지역을 조망할 수 있다.

기술 센틱 (Technology Center) 기격: 1500

만약 초첨단 유니트를 재조하기 를 원한다면 반드셔 기술 센터를 세워야 한다. 연합군의 경우에는 나중에 정찰 인공 위성을 발사해 야 하므로, 기술 센터를 세워 인 공 위성 발사에 열을 올라자.

례이더 방해 장치 (Gap Generator) 가격: 500

레이더 방해 장치를 하나쯤 설 치해주면 적군들이 아군의 기지를 볼 수 없게 된다. 그러나 이곳에 적이 접근하게 되는 경우는 레이 더 방해 장치가 노출되므로 주변 경계를 강화하도록 하자.

순간 이동 장치 (Chronosphere) 기계 > 2800

순간 이동 정치가 준비된 다음 에 옮긴 유니트를 설정한 및 이동 : 작소를 지정하면 유니트가 준 나 작동되게 된다. 그러나 한번의

POWER ATOZ





지나면 원래 제자리로 돌아오게 물을 보호하고자 한다면 된다. 그러나 순간 이동 장치는 많은 부작용이 발생할 위험이 있 으므로 꼭 필요할 때만 사용하기 바란다.

모래 주머니 (Sandbag Barrier) 가격: 25

주로 적의 보병들을 저지하는데 사용된다. 이번 레드 얼럿에서는 벽 밖에도 사용이 가능하므로 폭 넓은 범위에 바리케이트를 칠 수 있다. 하지만 우수한 차량 유니트 들에게는 여지없이 무너지므로 완 벽한 방어막은 아니다.

콘크릭트 (Concrete Barrier) 가격: 100

가격이 비싼 바리케이트이지만 웬만한 장갑 차량도 저지할 수 있 을 정도로 강력하다. 중요한 시설



콘크리트로 방어라인을 구

축해보자.



는 연합군 보병들 과 차량들을 단숨 에 잿덩이로 변하 게 할 수 있다.

전작애 오벨리스 크와 비슷한 형태인데 훨씬 파워

적 지상군 유

니트들을 번개로

공격하는 이 무기

가 강해진 것이 특징이라고 하겠 다. 그러나 전력이 많이 소모되므 로 충분한 발전 시설이 사전에 갖

추어져야만 한다.

군견 훈련소 (Kennel) 기격: 200

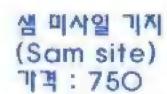
한마디로 소비에트가 갖고 있는 군견들을 훈련시키는 곳이다.

참수함 기지 (Sub Pen) 기격: 650

장수함을 구축하며 수리하는 곳 이다. 숫자가 많으면 많을수록 건 조하는데 들어가는 시간을 줄일 수 있다.

비행장 (Airfield) 기격: 600

소비에트 군의 자랑인 박강한 공군력을 보강할 수 있는 곳이다. 주로 미그기와 야크기들이 제작되 며 낙하산 유니트나 낙하산 폭탄 및 정찰기의 접근이 허용된다. 그 리고 비행장이 적에게 파괴될 경 우 현재 비행하고 있는 전투기들 까지 폭파되므로 경제를 늦추지



정확도가 떨어져는 것이 흥이자 만 공중 유니트에게는 천적과 같 은 존재이다.

미사일 격납고 (Missile Silo) 기격: 2500

핵 미사일 발사를 목적으로 하 는 유니트로서 적의 구조물을 단 숨에 날려버릴 수 있는 막강함을 지니고 있다.

철조망 (Barbedwire Barrier) 기격: 25

소연합군의 모래 주머니와 같은 역할은 하며 연합군 보병 유니트 나 간단한 차량의 어떻을 박는데 사용된다.





48 FEBRUARY 1997 GAME POWER

연합군 미션의 공략

미션 1

본부로부터 소비에트군이 아인 슈타인 박사를 납치해갔다는 소식 이 돌려온다. 플레이어의 임무는 박사를 안전하게 구출해오는 것이 다. 우선 임무 초반부터 가벼운 총격전이 시작된다. C&C를 예전 에 해본이라면 전혀 부담없이 느 껴지겠지만 레드얼럿이 처음이라 면 인터페이스를 익히는데 더없이 중요한 미션이 될 것이다. 우선 적들을 향해 총을 쏘면서 아래로 내려가자 자동적으로 뱀이 생성 되면서 화면이 더욱 커질 것이다. 이때 새로운 건물이 하나 나올 것 이다. 그 순간에 무전기에서는 아 인슈타인 박사를 빨리 찾으라는

구축함으로서 안전하게 잠수함을 공격하는 요령

사실 화력은 좋은 편이지만 가게이 선배의 마라서 한점만 구축함을 최대한으로 이 용하게 위에서는 소비행트의 장수함의 위치부터 교육하다 만든 그 다음이 참수함이 있을 만인 위치에서 포판을 뛰어뜨겁기면서 조금씩 천진이 [자] 이번 결수함이 근처에 왔다면 사치에 교계 를 내밀게 된다. 그러면서 심수함의 뒷대리 방향을 잘보도록 만나. 그리 고 나서 플레이어의 구축항의 서정커리 보다 약간 단 정도의 기리를 관수왕으로부터 둔다. 이다 추입할 점은 잠수함과 정편의 위치 에 있으면 안된다. 즉 참수함이 약간의 전투이나 개인 이동 앞이도 구축함을 향해 이곳 養 속 있는 위치가 되면 언론다는 곳이다. 이 정도 기관에서 결수함이 서랍철 때까지 기다 원다. 그 마음에 잠수랑 바로 앞에 포함이 되어 刘从(CTPL)到是 朱岳亚 医从邻 面对的绝对 광격을 가시한다. 그러면 함포가 발치되는데 간 격이 있으므로 기통만 다시 참수함이 시작되다 된다. 하지만 포함이 됐어지만 다시 점수함의 요즘이 나타나는 장면이 반백되는데 이미 축수 함께 하면 음작임이나 왕국 본모는 옷주의 많다. 기반이 기계라야 있다. 지난 성으로 약간의 사 권을 경우 차 모르지만 청속점을 공략이면 점수 왕을 이무런 마다일이 울절시킬 수 있다.



아인슈타인 박사를 데리고 시누크 빨기로 탈출하자

독촉의 메시지가 오면서 플레이어 의 발걸음을 더욱 부추기게 된다. 그런데 도스 모드에서는 유니트의 모습이 산명치가 않아서 어떤 사 람이 아인슈타인 박사인지 잘 분 간이 가지 않다. 아인슈타인 박사 는 흰색 가운을 업은 일반 빈간인 처럼 보이는 사람이다. 기술 센터 주위에서 박사가 발견되었다면 일 단 보병들을 샤켜서 박사를 데리 고 있는다. 그리고 나서 타냐를 중심으로한 분대를 형성하여 두 개의 발전소를 파괴하자. 그러면 소비에트 군의 테슬라 코일이 잠 시 작동을 멈추게 될 것이다.

그 후에 처음 출발했던 지점으로 보면 헬기 한 대가 날아 올 것이다. 이 헬기는



적의 남은 구조물을 모조리 파괴해 버리자

파워 A TO Z C&C레드얼럿



사봐에 군간이 올려있는 모습

는 유니트를 가지고서 왼쪽 아래로 이동시켜. 근처에 있는 소비에 트 병사들을 재거하자. 그리고 그 곳에 있는 트럭을 아래쪽에 있는 큰 길가로 이동시켜 기자를 건설 하도록 하자.

물론 여기서 기저를 건설하지 않아도 상관은 없지만 미션 초반 부터 충분히 광물들을 채취해 놓 아야만 나중에 고생을 하지 않는 다. 광물 채취 시설이 건설되면 처음 시작했던 부분부터 해가지고 광물들을 모조리 얻어놓는다. 그



눈값에서도 황물 수거 차량은 재임무를 목욕해 해낸다

-

아인슈타인 박시를 안전하게 모시고 갈 헬기이다. 박사를 위쪽으로 데리 고 가자. 혹시 소비에트 군 병사 가 쫓아온다면 남는 병력으로 사 살하도록 한다 잠시 후에 박사는 헬기를 타고 오른쪽으로 유유히 사라지면서, 첫번째 기선은 박음 내리게 된다.

明担 2

25분 후에는 연합군의 보급 부대가 작전 지역을 통과한다고 한다. 플레이어는 보급 부대를 보 호하기 위해 도로를 장악하고 있 근소에게도 군을 자시하는 한다. 작동이 이군의 수송 문가를 받취 하자 찾아도록 사력을 다해 되자 대도록 하자, 우선 함께 갖고 있 시 간을 벌

리고 광물을

얻으면

서

다보면 계속 지원군들이 도착하므로 이들을 이 용하여 작전을 전개해 나가면 더 욱 편리할 것이다. 이제 병사들을 자지고서 아래쪽으로 내려가면 아 래에서 우측으로 꺾여전 원이 나

모트리가 작전 지시에서

CAME POWER PERMARY 1997 49

아군의 수송 라인이다. 계속 병사 들을 설치해놓아 이곳을 아군의 점령지로 만들자. 좀더 안전하게 지키길 원한다면 토치카를 만들어 놓고 보병들을 생산해보는 것도 좋은 방법이 될 것이다.

그리고 소비에트 군은 공수부대 가 서측에서 투입되게 되는데 이 부근에 짚차 등을 놔두고서 공수



적의 기밀 서유를 탈취하자



연료통을 목과시키면 자칫 이군도 피해를 얻음 수 있다



화염 방사기는 지난판보다 라치가 길어졌다

부대가 땅에 닿는 즉시 즉각적으로 처리해버리자, 이제 시간이 되면 북서쪽에서 수송 트럭이 등장할 것이다. 이미 아군이 수송 라인을 장악했으므로 수송 트럭은 유유히 빠져나갈 수 있다. 수송 트럭이 안전하게 작전 지역을 벗어났으면 두번째 미션을 클리어할수 있다.

미션 3

이번 미선부터 본격적으로 타냐 괴하도록 한다. 그리고 야포는 타의 활약이 전개되게 된다. 타냐를 나보다 약간 뒤쪽에 위치시켜 놓기지고서 적이 이동하는 루트를 고 차원 사격을 하도록 한다. 그차단해야 한다. 아군의 정보망의 후에 타냐가 첫번째 보이는 교량을 감사 결과 적은 다리를 건너게 되을 끊어보도록 한다. 그 다음에 우측 상단에 보면 교과시켜 적이 이동하지 못하도록 량 두 개가 보이는데 이곳에 있는 대한 한다.

(선택,A)

타나는 노 수으로 이동시키면서 서울 현대 : 1 보는 소비에도 방 시동용 : 기 나라는 내라가다보면 것을 볼 수 있다. 그런데 그곳에 위생병 한명이 드럼통에 갇혀 있 는 것을 볼 수 있다. 보초를 서고 있는 두 명의 소련군 가운데 한 명만 쏘자, 왜냐하면 나머지 한명 이 드럼통 옆에 서 있어 자칫하면 아군 유니트의 피해가 예상되기 때문이다. 그러나 보초가 드럼통 에서 많이 벗어나 있다면 빠른 시 간내에 보초를 처리한 다음에 위 생병을 구출하자, 이제 서쪽에 있 는 숲을 통하여 해안가가 나올 때 까지 이동하자. 해안에서 소비에 트의 수송선이 나타나면 기다렸다 가 수송선에서 내리는 적을 모두 사살하자. 적은 약 5명 정도 되는 데 이들을 하나하나씩 제거하자.

그런 다음에 남동쪽으로 이동하 다보면 소비에트 병사 몇 명이 나 타나는데 발견 즉시 사살하자, 그 후에 야포를 가지고서 적의 화염 탑을 공격하여 전진하는데 무리가 없도록 하자, 그 뒤에 보면 연료 통이 있는데 옆에는 아군의 위생 방과 공병이 붙잡혀 있다. 이들을 구출해서 재빨리 빠져나온다. 빠 져 나오면서 드럼통을 폭발시키면 기지가의 대부분을 폭파시킬 수 있을 것이다. 기지가 과괴되면 야 포를 기지 안으로 여동시켜 동쪽 에 있는 철조망을 파괴한다. 이제 그 톱을 통하여 납동쪽으로 이동 하면 교량이 있는 곳이 나타날 것 이다. 이 부분이 상당히 중요하므 로 일단 세이블로 해둔 다음에 타 나를 이동하자, 타냐가 앞으로 나 가 조심스럽게 적의 건물들을 파 괴하도록 한다. 그리고 야포는 타 고 자원 사격을 하도록 한다. 그 후에 타냐가 첫번째 보이는 교량 을 끊어보도록 한다.

그 다음에 우측 상단에 보면 교 량 두 개가 보이는데 이곳에 있는 드럼통을 폭파시켜 양촉에 있는 다리를 완전히 폭파시킨되로 한 다. 그 후에 나무단에 숨이 있는 방망의 소비에는 보네들을 발견한 다음에 서우 는 이곳하면 보면 내 미선을 클라이랑 수 있는

(선택 B)

선택 B에서는 좀더 색다른 작 전을 펼쳐볼 수 있다. 지형은 A와 약간 다른데오로지 타냐만으로 작 전을 해나가는 것이 좀더 난이도 가 어려워지게 된다. 시작 지점에 서 계속 남쪽으로 내려가다가 소 비에트의 수송 트럭을 발견하면 앞에 있는 드럼통을 터트려서 트 력을 전복시키자. 그 다음에 조금 더 내려가다 보면 먼가를 하나 발 견할 수 있는데 민가에서 위생병 올 구출하도록 하자, 위생병을 테 리고 계속 애라로 가다보면 교량 이 하나 나오면서 우측이 샛길이 나있다. 샛길로 가보면 지프차가 한 대 있다. 지프를 가지고서 위 로 올라가면 소비예트의 탱크가 있다. 탱크 주위에 있는 연료통을 파괴한 다음에 화염탑을 공격하 자. 그러나 크게 걱정할 필요가 없다. 연료통이 터지는 순간에 방 금있던 지프가 화엽탑을 향해 뛰 어들면서 같이 자폭을 하기 때문 이다. 이제 위로 올라가면 아까 교량의 반대편 쪽으로 길이 나면 서 적들보다 먼저 기지에 도착할 수 있게 된다. 경비병을 처리한 다음에 공병을 4명 구출하자. 그 리고 나서 주위에 있는 화염탑들 을 처리해야 하는데 무척 까다롭 다. 무엇보다 유니트가 타냐 정도 뿐이므로 타냐의 쌍권총을 가지고 화염탑을 집중 공격하자, 위생병 이 있으므로 만약 애너지가 모자 르다면 위생병의 도움을 받는 것 도 좋은 해결책 중의 하나이다. 화염탑이 확실하게 처리가 되면 교량을 폭파하자, 그 후에 조금 더 올라가서 교각이 두 개가 나오 는데 이 두 개의 교량마처 처리하 면 이번 세번째 미션을 마칠 수 었다.

마션 4

이번 미션의 주 목표는 간단하 개 적의 모든 시설문과 병력을 파 괴하는 것이다. 이미 이국의 기자 시설이 완공되었으므로 하나

크를 계속 만들어내자, 특히 경전 차가 생산이 되므로 가능한한 경 전차를 많이 만들어내야 한다. 왜 나하면 소련군 역시도 대형 전차 가 등장하기 때문에 최소한 1:2의 비율은 되어야만 승산이 있다. 또 한 안전을 위해서 토치카도 군데 군데 설치해놓고 적의 공격에 대 비하도록 한다. 충분히 유니트가 생산되었다면 서서히 공격을 시작 해보자. 우선 좌측 상단에 있는 적의 광물 수거 트럭들부터 처리 하도록 하자, 이때에 자원 관리를 위해서 토치카나 포탑등을 세워놓 는 것을 잊지 말아야 한다. 이번 미션의 경우 북쪽과 남서쪽에 자 원들이 많이 있으므로 이쪽으로 광물 수거 트럭을 보내도록 한다. 야제 적들은 더 이상의 생산이 불 가능해서 유니트의 생산이 원활하 지 않게 되었다. 이름을 타서 적 의 기지를 향해 집중 공격을 가하 면 이번 네번째 미션을 완수할 수 있다.

마션 5

이번 미션 5에서는 처음으로 스 파이가 등장한다. 스파이는 총을 사용할 수 없으며 내구력도 약한 편이지만 적에게 발각되지 않고 적의 기지에 참입할 수 있다. 그 러나 스파이에게도 천적이 있다. 바로 소비에트의 군견들이다. 군 견들에게 발각되지 않도록 스파이 를 이동시키는 것이 중요하다. 무 엇보다 미션 5에서 스파이가 해야 할 일은 타냐를 구출하는 일이다. 근처에 있는 소비에트의 가지에서 수송 트럭을 탈취하여 소비에트의 본기지로 들어가서 타냐를 구출해 나오는 것이 주 목적이다.

(선택 A)

플레이어는 전체 맵에서 서북쪽 상단에서 시작하게 된다. 이제 🛳 파이를 남쪽으로 내려보면다. 이 때 다리는 건너지 말자, 다리를 넘어서는 순간 소비에도 군의 वंश भगम्य महत्ती प





연합군의 수송트럭이 작전지역을 떠난다는 보고가 들어왔다.

하자, 이곳에 소비에트의 군견을 발견하게 되는데 군견이 이동하는 경로를 눈치껏 보아가며서 스파이 를 공장 안으로 집어 넣는다. 그 러면 수송 트럭을 알아서 탈취할 뿐안 아니라 운전까지 다 하게 된 다. 스파이가 트럭에서 내리면 좌 측 하단의 기술 센터로 가서 스파 이를 내리게 한다.

여기서 스파이를 기술 센터 안 으로 넣으면 무적의 타냐가 자기 를 고문했던 소비에트 고문관들을 모조리 샤살한다. 이 막강한 타냐 를 가지고 근처의 SAM 미사일 기지 2개를 폭파시키고 위로 올라 가 보병을 6명 사살한다. 다시 위 로 올라가 SAM 이사일 2기와 자 능한한 모든 소비에는 건물들을 폴파시킨다. 이때 3.9 박생수지 부수이 준다면이는 가게하다 한 다 이제

겨서 북쪽으로 올라가는 길로 향 누크 헬리콥터가 나오는데 여기에 타냐를 태워 보내면 잠시 후에 지 원군이 도착하게 된다. 이 지원군 을 가지고 나머지 소비에트를 셤 멸하면 다섯 번째 미션을 클리어 할 수 있을 것이다.

(선택 B)

B를 선택할 경우에는 앞의 A보 다 좀더 어려운 진행을 펼쳐야 한

군견이 워낙 많기 때문에 눈치 착 전을 펼치기가 어려워진다. 군견 을 가까스로 피한다고 하더라도 기지로 들어가는 입구가 오른쪽으 로 돌아가는 입구에 있어서 상당 한 시간을 요한다. 또한 타냐를 구출하기 위해서는 우측 하단에서 상단으로 꺾어진 교량 위에 도착 해야 하므로 거의 민첩한 동작을 하지 않는한 많은 컨티뉴를 반복 하게 될 것이다.

(선택 C)

이번에는 아예 시작 부분이 맵 의 북동쪽에서 시작하게 된다. 선 댁 A와 반대 방향으로 진행하면 크게 어렵지 않다. 그러나 한가지 주의해야 할 점은 적의 샘 미사일 기지의 숫자가 많아서 일일이 폭 파시키는데 어려움이 많으며 적의 V2 미사일이 플레이어의 목을 노 리고 있으므로 타냐를 구출한 뒤 에 상당한 고전을 면치 못하게 될 것이다.

매선 6

소비에트 군이 새로이 개발한다 는 철의 장막(IronCurtain)에 대



소비에트의 철의 정막의 건설을 방해해야 한다



한 자료가 걸프만에 있는 기술 센터에 있다는 자료가 들어왔다. 연합군의 정예 스파이를 투입하여 자료를 탈취해와야 한다. 처음 시작 지점에서 아래로 가면 주위가 막혀있는 곳이 나온다. 그곳에다가 일단 기지를 건설하여 적의 움직임을 채제하도록 하자, 일단 기지의 아래 저역에 모든 화력을 집

처음에 상륙 작전을 끝냈으면 이 제 두번째 상륙작전에 도전해야 한다. 여기서는 두 대의 수송전에 스파이와 공병대를 태운 다음에 APC와 탱크를 8대 정도 싣는다. 수송선은 건보트 집결지에 대기시키고 집결지에 있던 건보트들 중다섯 대 정도는 참수함이 있는 곳으로 산업시키고 한 대는 위쪽으로 보낸다.

발전소에 있던 태슬라 코일을 부수고 난 다음에 잠수함 건조 기







연합군의 순향함의 리치는 엄청나다



구축함으로 육상 유니트통에게 지원 사격을 가하자



바쁘게 움직이는 광물재취 트럭



새로운 지원군이 도속했다

중하고서 그 바로 아래에 있는 적의 작은 기지를 아군의 영역으로 만들도록 하자.

아군의 힘이 강해져서 적의 작 은 기지를 영역으로 차지하게 되 면 해안선에 조선소를 건설한 수 있게 된다.

어제 양측은 걸프만을 사이에 두고서 치열한 양상으로 전개가 된다. 이때에 건보트를 7~8대 정 도 건조한다면 잡수함 기지의 꼭 파와 적 잔지 1차 공격으로 소비 에트 군에게 엄청난 피해를 가져 다 줄 수 있다. 특히 건보트의 적 진지 1차 공격은 전세에 있어 배 우 중요하므로 치별한 깨획을 짜 도록 한다.

먼저 첫번째 상륙 작전을 위한 치밀한 준비를 해보자. 우선 건보 트를 출동시켜서 주변의 잠수함을 정리한다. 그 다음에 건보트 한 대로 오른쪽 아래로 가다보면 발 건소 4기가 밀집되어 있는 곳에 도달하게 될 것이다. 가까이에 있는 것부터 불과시키면 3대까지는 무리없이 중 시원 수 있다. 보건소 3기를 보이기는 동안에 한 작에서는 및 하나는 및 사람은 보이는 목 하나는 및 사람은 모든 다른 기를 하나 보다는 무리 없어요.

지를 폭파시킨다. 그 후에 아군 수송선이 무사히 상륙할 수 있도 목 육지 근처에서 방어라인을 구 축해준다. 이제 탱크 부대가 상륙 을 감행하게 될 것이다. 8대의 탱 크 유니트를 진방에 배치시키고 나머지 1대의 APC는 후방에 배 치시킨다.

미션 7

본호름(Bornholm)이라는 소비에트의 비밀 기자에서는 신무기연 철의 장막을 개발할 수 있는 곳이 다. 나는 레이트를 모 두 세계하여 사는 레이트를 모 수 이전이 보기를 하고 하는 것 이 이번 미산의 부표하나 있는 해야 한다. 플레이어가 처음 시작하게 되는 위치는 섬의 북서쪽 끝이다. 아군의 구축함 몇 대와 수송선 한 대 그리고 약간의 육상유니트가 마련되어 있다. 무엇보다 초반부터 적의 적극적인 공세가 시작되므로 이에 대한 대처를 해야 한다. 특히 광물을 얻어나가 면서 유니트의 생산을 늘여나가야한다.

적의 공습도 만만치 않으므로 토치카를 설치하여 기지 보완에 힘써야 한다.우선 레이더 기지를 부수러 나가야 하는데 레이더 기 지는 섬의 남동쪽 하단에 있다. 레이더 주위에는 대형 탱크 3대와 병사들이 있는데 세력이 강한 편 이다. 충분히 유니트를 챙겨가지 않고서는 꼼짝없이 협공에 말려들 게 된다. 적의 레이더 기지를 점 렁하였으면 이제 그 우측에 있는 소비에트의 본거지를 부수러 가 자. 그러나 선불리 움직여서는 안 된다.

여기서부터는 해상에 있는 구축 함의 세력을 벌리도록 하자, 그러 나 조심해야 할 점은 해안 곳곳에 소비에트의 잠수함이 숨겨지 있으 므로 반드시 뭉쳐다니도록 하자. 구축합들을 좀더 만들어 열 최 정 도 수준이 된다면 적의 기지를 육 상과 해상에서 봉쇄하고 한꺼번에 공격을 퍼붓자. 적의 건설 시설 과 발전 시설을 부수면, 적의 테 슬라 코일도 더 이상 가동이 불가 능할 것이다. 어느 정도 전세가 유리해지면 육상 유니트로 하여금 이곳을 맡게 한다. 이제 해상에 있는 구축함을 가지고 북동쪽으로 해안으로 올라가서 적의 참수한 건조시설을 부수도록 하자.

미션 8

 도디어 아군의 선기술인 순간 이동 장하가 연구 개발을 마쳤다.
 적은 이 장비를 합낸어 아군의 기 술 센터로 처들어오라고 있다.
 과 연합군 측은 즉가 설문하다.



밤낮을 가리지 않는 수송라인

방어 라인을 구축했다. 그리고 발 전 시설이 적의 공격에 피해를 입 지 않도록 방어에 철저히 신경을 써야 한다.

(선택 A)

무엇보다 이번 미션은 한마디로 버티기 작천이다. 주어진 시간 45 분 동안 거지가 파괴되지 않도로 최대한 버텨주기만 하면 된다. 우 선 플레이어가 시작하게 되는 지 역은 북서쪽 지역이다. 이곳에서 나와서 맵의 중앙 부위로 진출하 여 기지를 방어해야 한다. 일단 기저 주위에 토치카와 지뢰를 대 량으로 설치해놓는다. 토치카는 적의 공중 공격력을 방어하기 위 한 조치이고 지뢰는 석의 탱크를 방어하기 위한 수단이다. 그리고 만약에 모를 사태를 내비하여 비 상용으로 발전소를 2~3개 정도 추가로 설치하자, 그리고 남는 유 니트로 AA 건과 로켓 병을 배치 하도록 한다. AA GUN은 미그 기를 격추시키기 위한 수단으로도 좋다, 이제 사방에서 몰려들어올 적의 태세에 대응할 준비가 끝마 쳤다. 기지와 순간 이동 장치를 사력을 다해 지켜내면 이번 여덟 번째 미션을 끝마칠 수 있다.

(선택 B)

미션의 특성상 단지 시작 위치 가 달라지게 된다. 이번에는 남동 서 시작하여 중앙으로

음얘 기지 방어 요령은 선택 B와 거의 흡사하다.

미션 9

한 연합군 정보 관리로부터 소 비에트 군이 드디어 핵 미사일 게 획을 완성하기에 이르렀다는 소식 이 돌려온다. 그런데 이 모든 제

흥압금지 지역





켜다란 폭발이 잃어난다



사기를 받아든 모습



획에 관련된 자료는 불라디르 코 시진이라는 핵 전문가가 지니고 있다고 한다. 연합군 흑에서는 즉 각 비밀 회의가 열리고 그 관련 자료를 훔쳐오기로 결정한다. 아 군은 스콰이를 적의 본부에 침입 샤켜 그 자료를 지니고 있는 핵 전문가를 납치할 계획으로 있다. 아마도 완벽한 계획이 되기 위해 석는 야군의 지원 세력 또한 필요

할 것으려 여겨진다. 우선 아군에

계는 6대의 구축함과 1대의 건보

트, 스콰이블 실은 수송함 1대가

주어진다. 일단 책의 잠수함을 책

침시키기 위해 건보트를 선봉장에

세우고 그 뒤를 구축함이 따른다.

그리고 수송함은 안전하게 맨 뒤

생산하여 많은 수의 군견을 상대

에 쫓아가도록 한다.

면 잠시 후에 제복을 입은 사람이 나온다. 이 사람이 그토록 찾던 블라디로 코시진이다. 그를 데리 고 수송선이 있는 곳까지 되돌아 와야하는데 돌아가는 길도 만만치 않다. 바로 군견들이 달려들기 때 문이다. 군견들의 스피드는 익히 잘 알고 있드시 상당히 빠른 편이 다. 지프만으로는 군견을 상대하 기 힘들므로 불라디르 코시전이 다치지 않는 범위 내에서 해상에 서 지원 사격을 해주자.

수단과 방법을 가리지 말고 불 라디르 코시진을 수송선에 태워 아군의 기지로 테리고 오면 이번 아홉번째 미션을 클리어할 수 있 다.

미션 9에서 납치해온 블라디르 코시진을 연합군측 안기부에서 심 문한 결과 그는 스탈린이 숨겨놓 온 핵 미사일의 위치를 실토한다. 이제 빠른 시간내에 적의 핵 미사 일 발사 계획을 저지해야만 한다. 참고적으로 간혹 미션 10을 건물 밖과 건물 안으로 둘로 나누어서 미션을 분리하는 경우도 있는데 육지에 도달하게 되면 지프를 두 개를 합쳐서 핵 머샤일 저지 방법으로 시술해 나가겠다.

내기하여 이번에도 파르에서부터 시작한 다음에 차례로 소련군의 비한것 나보기야 한다. 여기시 시오 적군의 작전

POWER ATOZ



적의 교량율 끊어버려 수송로를 차단하는 모습

마지막 대선에서 나머지 하나 남은 적을 가둬놓은 화연

54 MERILARY 1997 GAME POWER





생병이 치료를 하는 순서대로 하 면 큰 문제는없을 것이다. 그 다 음에 좌측 상단에는 화염탑이 있 는데 병사들을 분산시켜 화염탑을 쓰러뜨리자. 화염탑 주위에 엔지 니어를 보내 두 개를 작동시킨 다 음 나머지 컴퓨터를 작동시키면 이번 미션 10을 클리어할 수 있 C+.

먼저 공격하면 안된다. 일단 다른 시설물부터 차 근차근히 파괴해 나간다. 그러다가 기지로부터 적의 작 전본부를 탈취하는 형태로 작전 이 변경되었다는 이야기가 나올 것이다. 이 순간에 아군의 공병대 를 작전 본부로 투압하기 위해 적 의 병기 시설을 파괴하자, 그러 면서 작전 본부로 들어가는 길을 아군 편으로 만들어나가자. 그 다 읍에 공병을 가지고 바지막에 직

전 본부를 탈취하면 열번째 미션 의 첫번째 관문을 통과할 수 있 다.

이제 소총수 1명과 스파이 1명 을 한조로 하여 왼쪽 아래로 나가 다보면 두 명의 보병 중 1명은 오 른쪽으로 가버린다. 이 녀석을 처 리하고 소총수는 재빨리 시작지점 으로 보내고 스파이는 타냐와 접 선하기 위해 아래로 쭉 내려간다. 이때 주의해야 할 점은 반드시 오 른쪽 벽에 붙어서 가야한다는 것 이다. 만일 그렇게 하지 않는다면 부방비 상태에서 당할 수밖에 없 다. 계속 길을 따라 내려가면 아 래에는 탱크가 가득하고 그 길에 서 밤모스 두 대가 지원되는 모습 이 보인다.

여기에서 소비에트 병사를 죽어 면서 나타나는 타냐를 볼 수 있 다. 이제 타나를 이용하여 탱크가 있는 곳에서 우측에 있는 왕치부 올 펼치는 것이 중요하다. 그 공 다 처매로 파괴하기 그 다음에는 요. 등이 나녀야 Phillip

물론 타니카 먼가 하리

마션 11

연합군이 소비에트의 중요 시설 들을 파괴하기 위해 볼가 강을 건 너게 된다. 그러나 볼가강 주위에 는 소비에트 군의 테슬라 코일과 각종 대공 미사일이 설치되어 있 어 협공 작전에 말릴 경우 전멸할 위험이 있다. 아군의 공수 시간 전까지 볼가강 연안에 있는 적의 군사 시설을 파괴하여 병력 이동 에 차질이 없도록 해야 한다. 먼 저 아군의 기지 두 개가 참여하게 되는데 한 기지씩 따로 작전을 펼 치도록 하자, 적의 기지는 호수 오른쪽 위와 오른쪽 육지의 윗부 분에 있다. 특히 첫 번째 적기지 에는 무기 제조 공장이 있으므로 점령하기가 크게 어렵지 않다.

이번 작전에서는 무엇보다 육 군, 해군, 공군의 3군이 입체작전 , 적 요령을 요약하면 다음과 같다. 첫 번째로 해군의 공격 위무 순사 는 모든 참수함을 팔단 건화서한 다 그 다음에 중인





코일과 샘 비사일을 격파해준다면 해군으로서 해야할 일은 다 하였 다. 그리고 육상의 탱크 부대는 수송선으로 발전소 단지가 있는 지역에 상륙하여 샘 미사일 5기를 모두 치부순 다음에 발전소를 파 괴하면 임무를 완수한 것이다. 마 지막으로 아파치 헬기 편대가 해 야할 일이 많은데 먼저 잠수함 건 조 기지를 공격한다. 건조 기지가 파괴되면 더 이상 생산을 못하도 록 건설기지를 파괴하고 광물 정 제소를 파괴해준다. 이제 적의 테 슬라 코일과 화염타워를 공격하여 아군의 육상 유니트들이 활동하는 데 지장이 없도록 해준다. 그 다 음에 발전소까지 연합으로 폭파시 켜 주면 이번 열한번째 미션을 100% 끝낼 수 있다.

미션 12

적은 지난 번까지만 해도 연구 판계에 있던 철의 장막을 완성하 기에 어른렀다. 이번 파성의

저 철의 장막을 파괴하자.

그 다음에 채빨리 옆에 다른 전 진기지를 설치할 필요가 있다. 왜 냐하면 곧 핵미사일이 날아와 아 군의 기치를 박살내기 때문이다. 그리고 다른 곳에는 병영과 발전 소. 무기 공장이 있어야 겨지가 박살나도 어느 정도 대항이 가능 하기 때문이다. 그 다음에는 우측 의 약체 병력을 이용하여 기술 센 터를 점령하자. 그라면 적의 핵 비사일이 아군의 수중에 남어오면 서 다시 좌측 상단을 공격하기 위 해 병력을 출동시킨 다음에 나머 지 기술센터를 점령하면 열 두 번 째 미션을 클리어할 수 있다.

미션 13

이번 미션은 적의 기술 센터에 침입하여 적의 핵무기 공장을 마 비시킬 수 있는 발전기를 파괴해 야 한다. 효과적으로 전투를 하기 위해서는 보변화 위생병을 하나의 그름으로 만들어 전투하면서 치료 아이 메운 중요하다



한 행사가 벽돌에 파물한 스탈란을 밝긴한다.



고통스러워 하는 스칼린



미리 준비하잖은 정깊으로 스탈린의 입을 막이버린다



백들로 완전히 싹어버리는 잔인함을 보여준다

다. 중간 중간에 화염탑들이 진행 이 주안점이다.

으로 이동시키면서 차차 척들을 제거해나간다. 차량들이 움적일 터인데 이 차량들을 피하지 않으 면 차량에 치이고 말 것이다. 차 량들이 있는 방을 치나 더 동쪽으 로 이동하면 다시 통제 컴퓨터 하 나를 발견할 수 있고 이를 이용하 여 화염탑을 제거한다. 이제 다시 그룹 A를 통쪽으로 이동시키면 맘모스 탱크들이 있는 곳을 지나 게 된다. 이제 위쪽으로 전행하다 보면 첫 번째 발전기를 만날 수 있고 통제 컴퓨터에서 발전기를 무력화시칼 수 있게 된다.

다시 발전기에서 나와서 동쪽으 로 진행하면 다른 통제 컴퓨터를 발견할 수 있고 이를 이용하여 화 염 타워 하나를 무력화 시킬 수 있다. 이제 화면을 그룹 B로 돌려 이번에는 남서쪽으로 진행하자. 이곳에서도 발전기 하나를 만날 수 있고 무력화시킬 수 있을 것이 다. 그러면 몇 명의 보병들이 추 가되는 것을 확인할 수 있다. 그 다음에 그룹 B를 동쪽으로 이동시 킨다. 그러면 다시 하나의 발전기 를 만날 수 있고 이를 무력화시킬 수 있다.

을 방해하는데, 이들을 무력화시 계속 동쪽으로 나아가다보면 건 키는 통제 컴퓨터를 찾아내는 것 물의 중앙부에 있는 방에 도달하 게 된다. 이곳을 함부로 돌아다니 먼저 위쪽에 있는 그룹을 A. 다가는 화염탐의 밥이 될지 모른 아래쪽에 있는 그룹을 B라고 하 다. 공병 한명을 이용하여 먼저 지 않는 그룹 사는 기본 이 목품이 본 기운데, 있는 통해 컴퓨터를 조각 [최] 하고 그리고 왼쪽 위쪽의 등에 각 의록 조작하자, 순찰하고 있는 - 요렇쌋 파하여 집



최종 연당화면

미션14



의 밤을 통하 여 위쪽으로 올라가자. B 그룹과 A그룹 을 합류하여 아까 A그룹이 있었던 곳에 서 계속 오른 쪽으로 진행 하면 다른 발 전기를 만나 개 될 것이다. 이제 남쪽으 로 가다가 원 쪽으로 가면 중앙부의 방 의 오른쪽 똥 로입을 알 수 있다.

여기서 지

키고 있는 및 명의 적을 물리치고 공병 하나를 이동시켜 중앙부 방

의 남쪽 통로로 가게 하면 왼쪽 벽에 조그만 통제 컴퓨터를 볼 수 있다. 이것을 작동시키면 화임 타 워 하나가 척들을 싸그리 제거할 것이다. 어제 중앙부 방의 오른쪽 아래 통로쪽으로 진행하면 군견 한 마리가 통제 컴퓨터를 지키고 있고 수많은 적들이 있는 것을 볼 수 있다. 이 적들 중에서 화임 방 사기를 가진 적들은 모두 제거할 필요가 있다. 몇 명의 특공대를 보내 빠르게 드럼통을 파과시키면 화염 방사기를 가진 적들을 모두 없앨 수 있을 것이다. 나머지 적 들을 모두 없애고 통제 컴퓨터를 조작하도록 하자, 이곳에서 오른 쪽으로 진행하다보면 다시 발전기 를 하나 볼 수 있는데, 이곳에는 통제 컴퓨터가 두 대 있을 것이 다. 이칫들을 모두 조작하도록 한

이제 화염탑이 깨끗하게 정리된 중심부 방의 남쪽 통로를 따라 가 다가 왼쪽으로 진행하면 복도에 통제 컴퓨터 두 대가 있고 마지막에 도달한 방에서 발전기를 제어하는 통제 컴퓨터를 발견할 수 있다. 이들을 모두 조작한 다음에 중심부 방의 나머지 두 컴퓨터를 조작하면 열 세 번째 미션을 클리어할 수 있다.

마션 14

드디어 연합군의 엔딩도 얼마 남자 않았다. 처음 미션을 시작하 면 드럼통이 널려 있는 곳에 타냐 와 도둑 2명이 있다. 타냐는 앞에 있는 적들을 제거하면서 왼쪽으로 가다보면 건너편 육지와의 연결로 가 있는 곳에 다다르게 된다. 그 곳에서 위쪽으로 올라가면 발전소 가 있는데 발전소를 지키는 경비 병 3명을 제거한다. 그 옆에는 수 송 트럭이 서 있는데 수송 트럭을 제거하고서 돈상자를 얼자. 그리 고 도둑으로 금이 가득한 적의 저 장소에 보내이 돈을 얼도록 한다. 돈을 가지면 곧 지원군이 나타나 는데 그때 탱크를 가지고 적의 화 염탑을 공격하자. 화염탑을 공격 하는 순간에 타나를 이용하여 나 머지 건물들을 폭파시켜 적을 모 조리 제거하자, 그 다음에 광물 채취 차량을 여러 대 만들고 빠른 시간내에 왼쪽의 호수에 조선소를 건설하여 구축함과 순양함을 건조 한다. 구축합과 순양합이 만들어 저면 두 유니트를 이용하여 육해 공을 완전히 섭렵할 수 있게 된 다. 이제 적의 유니트콤 어느 정 도 과괴했다면 지도 아래쪽에 위 치한 적의 기지를 공격하자, 이 기자에 플래이어의 진지를 구축하 면 소비에트 군은 더 이상 버틸힘 이 없게 된다.

컨트볼 센터와 핵 미사일 기지 까지 완전히 박살 내면 열 네 번 째 비선을 모두 클리어할 수 있게 된다.

소비에들의 크레볼린 꿈의 모습

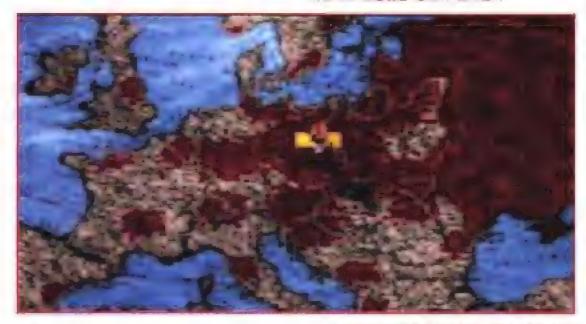


연합군 미선의 겐류

파워 A TO Z C&C레드얼럿



야간에도 청통같은 경계가 펼쳐진다



소비에트가 유럽을 지배함 날을 기대해 본다

연합군의 병사들이 기지 안으로 들어온 순간애 벽돌 안에는 어떤 사람이 하나 깔려었다. 바로 스탈 린인 것이다. 병사들은 인도주의 적인 정신으로 스탈린을 구출해주 려고 하지만 누군가가 나타나서 이것을 만류한다. 그는 자신이 스 탈린을 처리할테니 걱정말고 나가 라고 한다. 그 후 스탈린과 1:1로 대화를 나눈다. 그는 준비해 둔 헝겊을 스탈린 입에 틀어막고 박 돌로 스탈린을 벽돌 터며에 파묻 히게 하여 스탈린에게 비통한 최 후를 맛보게 해준다. 그러면서 연 합군 미션은 대단원의 막을 내리 게 된다.



ULS 1

현대 연합군의 설팅지역된 수 파온데 의사를 관련규모 등 수 구의 활동을 방해하고 있다. 특히 민간 인과 남은 패잔병들을 주축으로한 이 저항군 결사대를 완전히 박살 내어야 한다.

아군 본부에서는 본보기로 모든 주민들과 민간 시설을 파괴하라는 명령을 하달한다. 무엇보다 아군 의 숫자가 절대적으로 끊기 때문 에 적군을 제거하는 것은 시간 문 제이다.

공충 유니트인 야크기가 두 대 나 출동하므로 야크기를 이용한

테슬라 코일을 곳곳에 세워놓으면 방어막 역할을 해준다



작전을 된지면 천의 시설품을 함께 사회할 수 있다. 나 건너의 건-사용을 파괴하다보다 하기 입니다.



이번 목표는 연합군의 꾸조물을 파괴하는 것이다.

트를 이용하여 다리를 건너 적의 군사들을 제거하면 첫 번째 미션 을 가볍게 마칠 수 있다.

매션 2

오늘 밤 안에 연합군들이 아군 의 작천본부를 공격하려 온다는 정보가 들어왔다. 내일의 독일 침 공을 위해서라면 연합군의 침공을 오늘 밤 안에 저지해야 하므로 모 든 유니트를 풀 가동하여 방어 라 인을 구축하자.

즉각 비상회의가 소집된다



〈선택 A〉

맵을 살펴보면 동북쪽에 아군의 기지가 있고 서축에 적의 기지가 있다. 이때 주의해야 할 점은 아군 기지가 있는 곳에 교량은 잠시후에 자동 폭파되므로 지나가지 않도록 않다. 따라서 다른 길로 돌아가면서 차차 유니트를 늘려나가는 전술을 시도하자. 무엇보다자금의 여유가 된다면 수류탄 병과 화염탐 같은 유니트를 세울 수 있으며 야크기를 만들 수 있다. 여하튼 간에 어떤 유니트를 사용하던지 간에 적의 레이더 기지를 부순 다음에 적의 건설 기지를 파괴하면 미션을 클리어할 수 있다.

(선택 B)

반대로 남서쪽에서 시작하게 되 며 이번에는 소총수와 수류탄 병 이 각각 네명씩 주어지고 네 마리

스파이를 참마라

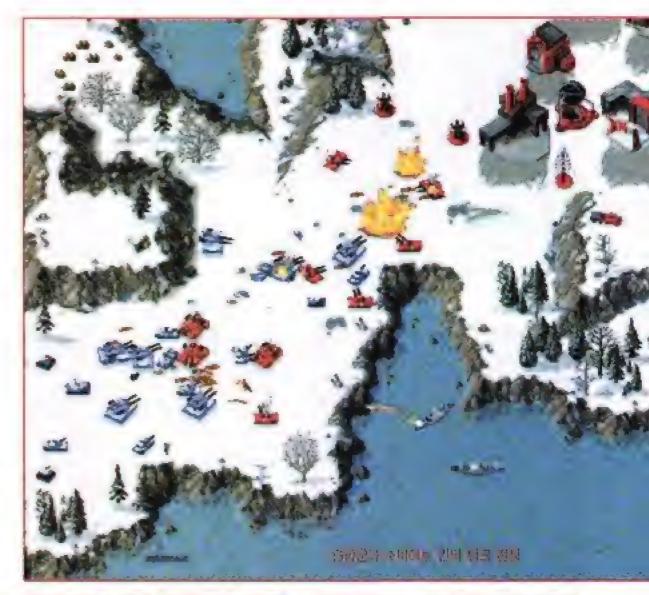


POWER ATOZ

의 군견이 주어진다. 초반에 주어 지는 병략이 빈약한 만큼 보너스 아이템을 착살히 얻어두자. 연합 군의 수송 차량은 시작 후 약간의 시간을 두어 나타나는데 소총수를 대기시켜 두면 시기를 알 수 있으 므로 반드시 파괴하여 추가 자금 을 얻자. 또 시간을 좀더 끌면 보 충 병력대대가 도착하므로 이들과 합세하면 좀더 쉽게 미션을 풀어 나갈 수 있다.

미션 3

연합군의 스파이가 아군의 기밀 서류를 탈취한 다음에 아군 기지 를 폭파시키고 도망쳤다. 빨리 수 색을 하여 스파이를 색출하여 사 살해야만 한다. 아군의 정보망에



모래 더미를 받고 들어오는 장갑차





삼자각 뒤의 책을 주의하라

의하면 스파이는 서북쪽 해안으로 온통 연합군 통속이다. 연합군에 도망치고 있다는 정보가 들어오므 로 스파이가 함선을 타기전에 사 살해야만 한다.

미션이 시작되면 갑자기 아군의 기지가 폭발하면서 그 아래로 스 파이가 뛰어나가는 모습을 보게 된다. 그 뒤로 군견들이 스파이를 추격하러 떠나게 되는데 스파이와 너무 근접해서 진행할 경우 꼼짝 없이 불살된다.

일단 잠시 내려가다고 오른쪽에 있는 민가로 들어서면 야군이 지 원 세력을 얻을 수 있다. 이를 이 용하여 연합군의 토치카를 제기되 면서 계속 내려가자, 근처의 변기

면서 아래

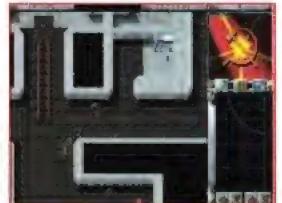


연합군의 기자 내부 작전 요즘

로 내려가면 좌측으로 빠지는 길 이 나온다. 그러나 이곳 주위는 게 군견의 뜨거운 맛을 보여주자. 이제부터는 스파이를 잡는데 혈안 이 되어야 한다. 재빨리 우측 위 로 난 길을 통해 돌아서 강가를 따라가면 적과 함께 바리케이트를 확인할 수 있다. 바라케이트 앞의 적을 제거한 다음에 해안가에 정 박해있는 수송선을 파괴시키자. 이제 스파이의 도추를 차단 하였 으므로 세 변째 미션을 막을 내리 게 된다.



무축하다 이를 실험하다 स्ट न सन्म मुस्



군건들의 함액 여부에 따라 배선의 송화기 달라된다

적의 통신망에 장애를 일으키도록 해야 한다.

(선택 A)

시작하자마자 적들이 아군을 향 해 돌진해 온다. 아군의 처음 시 작 지역은 중앙에서 조금 밑에 부 분이고 적의 레이더 기저는 북서 쪽에 위치하고 있다. 적들을 모조 리 사살해 급한 불부터 끄도록 하 자, 그 다음에 광물 채취 차량을 이용하여 자금을 모으도록 하자. 자금이 준비되면 정찰기를 만들 자, 정찰기를 이용하면 적의 레이 더 위치를 파악한 다음에 그곳에 병사를 투입하여 레이더를 부술 수 있다. 그 다음에 탱크 부대를 출동시켜서 전의 지지를 마저 파 괴하면 이번 네 번째 미생물 이화 수 있다.

파워 A TO Z C&C레드얼럿

(선택 B)

미션 A와 아군과 적군의 기지 가 바뀌어 있다. 무엇보다 선택B 에서는 다양한 유니트의 건설이 가능하므로 V2 로켓이나 대형 전 차를 활용해볼 수 있다.

미션 5

아군의 정보망에 의하면 칼키스 란 섬에 자원이 산재해있다고 한 다. 그러나 연합국측에서 정보 내 용을 엿들었는지 몰라도 아군보다 먼저 그 지역에 기지를 건설하고 있다는 정보가 들어왔다. 빨리 섬 에 침투를 하여 연합군의 레이더 를 점령하여 섬을 아군의 손아귀 에 넣도록 하자, 이번 미션 5는 양측의 지원군이 엄청나게 투입되 므로 장기전으로 갈 공산이 커진 다. 성에 도착하게 되면 적의 기 지가 있는 본섭 말고 작은 섬에다 가 일단 기지를 건설하자, 그 다 음에 참수함을 건조하여 적의 구 축함에 대응할 만한 대책을 세워 야 한다. 잠수함이 건조되면 적의 구축함들을 모조리 제거하여 해상 에 진입할 수 있는 루트를 마련하 자. 이제 섬으로 아군의 유니트를 수송하여 적의 거지를 파괴할 준 비를 하자. 여기서 주의할 점은 적의 기지를 공략하기 전에 아군 외 병력을 충분히 확보하고 한번 에 승리해야만 한다. 시간이 길어 절 경우는 적의 새로운 병력이 공 수되므로 도리어 전세가 나뻐질 수 있다.



[미그기와 야크기가 발진한다

조절의 급습에 당한 모습

이제 시작 위치에 새로 지원된 건설 기지를 수송선에 태워 섬의 좌측의 상륙 가능한 지역에 내려 놓자, 그 후 기지를 건설하고서 탱크를 만들어 연합군을 전멸시키 자.

미션 6

현재 아군의 수송 부대가 북쪽 의 기지로 이동중이다. 적들은 이 를 간파하고 수송 라인을 곳곳에 병력을 배치시키고서 아군의 수송 부대가 호랑이 굴에 들어오기 만 을 기다리고 있다. 특히 적은 아 군의 수송 부대가 교량을 건너는 순간 교량을 폭파시키려는 속셈을 가지고 있다. 따라서 재빨리 아군 의 유니트들을 출동시켜 적의 계 략을 사천에 차단해야 한다.

되게 되면 이제 유니트를 생산하 여 북쪽에 있는 적의 기지를 공격 하자, 어차피 오른쪽에 있는 다리 는 파괴될 것이므로 왼쪽에 있는 연합군 기지를 물리친 다음에 이 동하는 전략이 유리하다.

적의 병력을 깔끔히 막아낸 다 음에 아군의 수송 부대를 새롭게 개척한 루트로 유도한 다음에 동 북쪽 위처로 이동시키면 이번 미 선을 클리어할 수 있다.

(선택 B)

A와 임무의 목표는 비슷하지만 공략 방법을 조금 다르게 해야 한 다. 무엇보다 지형상 아군의 수송 트럭이 다리를 건너게 해야 한다. 그러므로 다리 주변에 있는 적들 을 제거하는데 열을 올려야 한다. 아군의 잠수함을 이용하여 다리 주변에 있는 적들을 모조리 파괴



■우연히 교회를 파괴한 다음에 아이템을 얻은

●연합군의 대공포인 휴렛의 모습

우선 건설 기지를 보호 하고 적군을 제거한다면 이제 서쪽으

동하여

(선택 A)

하자, 아마도 잠수함 유니트 수가 모자르게 될텐데 잠수함 건조시설 을 항만에 설치하고 계속 잠수함 을 생산해내는 작전을 구사하여 나중에 수송 트럭들이 안전하게 다리를 건널 수 있도록 도와주자.

강을 사이에 두고 연합군과 대치하고 있다



GAMEROWER MERCUARY 1997 > 59

POWER ATOZ



맘모스 탱크 VS 아파치 텦기



□상록을 할때에는 책이 숨어 있는지 잘 살펴보아야 한다

□수송성에 육상 유니트를 실다



연합군의 행기장 오승

미션 7

이번 미션 7은 공병대를 이용하 여 컨트롤 룸을 차지하면 미션을 클리어할 수 있다. 우선 시작 지 점을 둘러보면 주변에서 연료통이 폭발하는 것을 볼 수 있다. 그러 니까 시작할 때 가만히 방심하고 있지 말고 어디론가 일단 피하도 록 한다. 그리고 나면 아래에서 적의 유니트들이 몰려오는 것을 볼 수 있는데 이때 정면으로 맞서 지 말고 일단 아래로 피하도록 한 다. 그리고서 근처에 숨어서 적들 에 연료통을 지나는 순간 연료통 을 폭발해버리면 별다른 대전없이 도 적을 몰살 시킬 수 있다.

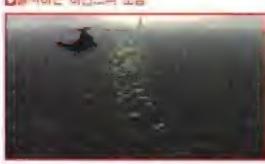
그 후에 왼쪽으로 가다보면 아 군의 군견들이 잡혀 있는 곳을 볼 수 있다. 하지만 주변이 토치카로 둘러쌓여 있어서 어쩌힐 도리가 없다. 그러나 근처를 잘 살펴보면 연료통이 있는데, 연료통을 파괴 하여 토치카를 날려버리자.

이제 군견들을 구출하고서 다시 왼쪽으로 움직인다. 왼쪽에는 연 합군의 로켓병이 지키고 있으며 근처에는 연료통이 있다. 이때 섣 불리 접근하면 로켓병이 무기를 발사하여 연료통을 폭파시킨다. 따라서 미리 몸을 피했다가 희생 가능한 유니트를 하나 전진시켜 연료통을 폭발시키면서 로켓 병들 올 제거한다.



■거대한 짝폭발이 일어난 모습

■출경하는 하인도의 모습



라가서 야군의 공병을 모두 축이 므로 빠른 시간내에 작전을 펼쳐 야 한다.

아마도 군견을 이용하여 적 유 니트를 죽이면 효과적일 것이다. 이렇게 공병들을 구출하고서 이제 는 컨트롤 룸을 차지하러 가야하 는데 이때 메인 룸에 타냐랑 적 유니트들이 시설물을 지키고 있는 것이 보인다.

이 부분의 팀을 말하라면 재빨 리 공병을 매인 룸 근처의 컨트롤 룸으로 보낸다. 컨트롤 룸은 모두 4개인데 중앙에 방하나를 둘러싼



●아파치와 하인도의 태경은 정말 불꽃튀는 다음이다

미끄기集 이용하여 연합군의 구축함을 격점시키자

계속 앞으로 나아가면 또다시 연료통이 보일 것이고 그 뒤에 상 자들이 쌓여 있는 방을 하나 볼 수 있다. 이때 적 유니트 한명이 연료통을 폭파시키고 도망가는 장 면을 볼 수 있다. 이때 채빨리 꽃 아가서 사살하지 않으면 위로 올 번째 미션을 클리어할 수 있다.

4개의 방이 위치하고 있는 것이 컨트롤 룸이다. 공병이 컨트롤 룸 에 들어가면 화염 탑이 생기면서 타나를 비롯한 적 유니트를 사살 할 수 있다. 이제 중앙의 방으로 유니트를 집합시키면 이번 일곱









드디어 책 마사일이 별사 준비가 끝났다.

미션 8

연합군들이 성을 하나 점령하고 서 아군 공격의 전초 기지로 삼고 있다고 한다. 아군은 역으로 적의 전초 기지로 처들아가서 섬에 있 는 모든 적들을 제거해야 한다. 먼저 시작 부분은 전체 때에서 중 앙 하단부터 시작하게 된다. 이곳 부터 해안을 따라 적의 합선들을 격침시켜 나가야 한다. 아마도 적 의 구축함을 제거하는 선봉장은 소비에트의 마스코트인 잠수함 부 대가 도맡아서 해줄 것이다.

해상에서 어느 정도 지배력을 지니개 되었다면 이제 육상에서 적의 기저를 처부수도록 한다. 적 의 기지는 서북쪽에 위치한 지역 에 위치해 있는데 그곳을 향해 진 격하도록 한다. 무엇보다 탱크 부 대를 일정 분대로 무리지어 진행 하면서 잔류 병력들을 쳐나가면 여덟 번째 미션을 끝마칠 수 있 다.

미션 9

적들은 미리 아군의 수송 라인 을 파악하고서 수송 트럭을 파괴 하고 그 안에 비밀 서류를 빼앗아 달아났다. 재빨리 적의 수송 트릭 들을 쫓아가서 트럭을 파괴하고 다시 가밀 서류를 아군의 풍으로 아이에 해야 한다

이번 미사의 작음 사

아래쪽 지역으로 보내어 광물들을 채취하도록 한다. 이제 연합군도 총공세를 펼쳐올 것이다.

그들의 총공세에 대응하기 위하 여 아군의 대형 전차를 만들어서 우측으로 난 길을 따라 계속 진격 하도록 한다. 이곳에서 적들은 지 뢰를 가설 중인데 어쩔 수 없이 전차 몇대는 잃어야 하므로 남은



병력을 이용하여 계속 나가도록 하자, 그러면 적의 야포와 탱크가 플레이어를 기다리고 있는데 이를 무시하고 좌측으로 나간다. 적의 시설물들이 계속 공격해 오는데 무조건 적의 수송 트럭만 공격하 면 되므로 트럭을 색출해내어 파 괴시키면 아홉번째 미선을 클리어 할 규 있다.





역을 통과한다는 보고가 들어왔

다. 이번 작전 지역은 적의 영토

이기 때문에 각별히 주의를 기울

여야 한다. 공군 역시도 지원을

아끼지 않기 위해 미그기를 출동

수송 부대가 서측으로 움직이면

해야 한다. 아군은 네 개의 탱크가 ▮

찾아라는 수상 구매가 중심에 어떤

중앙의 길불~따라

시킨다고 한다.

터렛은 위와 아래에 각 각 4문씩 있는데 주변 의 연료통을 폭파시키 면 주변 효과로 인해 약간은 시간을 벌 수 있다. 이제 좌측에 남 아 있는 병사들을 탱크 로 밟아버리면서 계속 진격한다. 좌측의 도착

지점에 최종적으로 수송 트럭이 도착하게 되면 미션이 끝나게 된 叶.

마션 11

적들이 구축합과 순양함을 대량 으로 생산할 수 있는 항만 시설을 공사중이라고 한다. 적이 이 공사 를 마치기 전에 사전에 적의 해군 기지를 폭파시켜야 한다.

(선택 A)

섬은 좌우로 긴 모양을 하고 있 다. 플레이어는 섬의 중앙부 하단 에서 시작하게 된다. 일단 기지를 건설할 때 자원이 풍부한 양 사이 드에다가 기지를 건설해놓고 광물 을 채취하자, 연합군의 해군 기지 에서 벌써 배가 완성되었는지 순 양합이 끝없이 공격을 퍼붓는다. 순양함은 유니트 특성상 사정거리 서 아군의 병력으로 이들을 호위 가 매우 길기 때문에 멀리서 막지 못하다면 전멸 당할 수도 있다. 여름 따라 가는데 궁금하다 무려는 적은 전체 땐 바로 위쪽 섬에 위 최하고 있다. 이제 수 생각 원 를 충분히 만든다음에 저 1기가 순양함에 유니

TIP

Tip C&C 하드 일었을 곱절로 즐기는 방법

웨스트우드 제트 교내에 들어가보자, C&C 레 드렇렛은 국내 뿐만 아니라 잔세게 게이어움을 일방할 도기터로 돌아당았다. 그러나 전 변종 국내 게이다가 아닌 영국의 게이어와 태잔하고 싶은 욕망도 등 것이다. 그러만 이름을 위해 제 작사면 웨스트우드 사측에서는 인타넷을 통해 멀티 플래어를 할 수 있도록 통고 있다.

이 웨스트우드 채트는 인터넷을 통해서 용례에 어플건의 모임에나 게임을 즐길 수 있도록 특별 이 과인된 일종의 IRC 사비이다. 웨스트우드 새로는 1년 이상 서비스를 해왔고 수천커지의 계업등을 할 수 있도록 독보적인 오스트로 운영되어 왔다. 웨스트우드 채트는 새로 즐시되는 게임을 같은 것에 대해이어 지속적인 성능양상을 기울이고 있다. 이용도 새로운 게임 때나이를 사귀는데는 이보다 타일이 중은 병법은 않을 것이다. 우선 및 사이트안 http://www.wesiwood.com/wchome에 들어가서 클라이언트 소프트웨어를 다운로드 받아야 한다. 그러고 소장의 때나이 등록을 어야 취업에 가입되면, 본격적으로 인터넷을 통한 열린 통해여를 되면, 본격적으로 인터넷을 통한 열린 통해여를 되면 있다.

절자도 전용선을 통해서 이번 레드 영령을 인터 영을 용해 달린 최려이 때본 최어 있었다. 불자는 테만 친구의 영국 친구와 레드 없었을 섞는 데, 약간의 불쾌장도 느꼈다. 목이 채트 모드를 쌓만 서울의 육을 통만 배움이 더 무서불 지경이었다. 여러른 안정 동안 태진 끝에 안국의 지존심을 실려주는데 앞조를 아였다. 그용안 국내 내트액을 통안 쌀티 불레이는 많아 메보었지만 인력생을 통안 멀티 플레이는 아기 업통였다. 면역 자신이 C&C 레드얼렛에 일가견이 있다고 생각이는 이들은 역의 사이트에 도잔에서 연국의 위상을 확실히 심어주기 배란다. 아마도 국내 테니어들이 됐어게 당용이 제도일럿의 관도를 잃 날도 일이 잃음을 듯 싶다.

순양함에 눈에 띄지 않도록 유의 한다. 이제 적진에 상륙하게 되면 적의 토치카등에 유의하면서 적의 해군 시설을 모조리 파괴시키자.

(선택 B)

선택 B의 경우는 처음 시작 지점이 다르며 적이 위치한 섬이 다르다. 모두 우측에 있으므로 이런 차이만 염두해 두면 된다. 하지만 적들은 선택 A보다 훨씬 많은 순양함을 보유하고 있어 수송선을 이용한 육상 유니트의 이동이 자유롭지 못하다. 따라서 일단은 순양함을 제거하는 계획부터 세운 다음에 적의 기지를 공격하자.

미션 12

연합군은 순간 이동 장치를 개 발하기에 이르렀다. 소비에트에서 는 즉각 각료 회의를 소집하여 이 순간 이동기를 훔치기로 결정한 다. 이번 미션에서는 먼저 3개의 연구소를 장악한 다음에 순간 이 동기를 훔쳐야 한다. 하지만 적들 이 아군이 연구소를 장악할 경우 는 그 연구소를 폭파시켜 버리기 때문에 정말 바쁘게 움직여 다녀 야 한다. 우선 첫 번째 기술 센터 는 좌측 하단부에 있다.

그곳으로 가던 도중에 경전차 두 대와 중형 전차 두 대가 나오 는데 길을 따라 중형 전차 2대가 더 있다. 그리고 골목 골목에는 로켓 병들이 대기를 하고 있으므로 조심해서 접근해야 한다. 일단 이번 기술 센터를 점령하면 인공 위성이 떠올라 전체의 지도를 확 인할 수 있다. 이때 쯤에는 적의 위치가 우측 하단에 있다는 것을 알 수 있고 진짜 기지는 섬에 있 다는 사실을 알게 된다.

우축 하단에서 적의 병력은 레이터 상해 처음을 따라 움직이므로 이에 속을 있도록 한다. 이루 도 이에 속을 있도록 한다. 이루 도 있모스 및 로마 대형 탱크 용 및 내 전도에 있는 무슨 하단에 있 는 기자는 나의 공작을 수 있으

근취근이





소비에트에서는 승리의 축제가 덜린다



하도록 하자. 이제 섬으로 가기 위해 아군의 잠수함 건조 기지를 만들어야 하는데 적의 정찰 함선 이랑 마주치지 않는 곳에 세우는 것이 좋자. 유니트 생산이 완료되면 적의 섬으로 치들어 가는데 참고 하는 유니트가 효과 속이다. 점을 나는데 있다. 그 다음에 생각이 세시되었다.

빨간색으로 만든다. 그 후에 공병 들을 시켜 세곳의 연구소를 모두 장악하도록 한다. 그러면 자동적 으로 미션은 클리어 되는데, 아까 보았던 순간 어동 장치는 가짜이 므로 다음 기회를 노려야 할 듯 싶다.

미션 13

파워 A TO Z C&C레드얼럿

다시 아군의 정보 소식통으로부 터 적의 순간 이동 장치의 정확한 위치를 알게 되었다. 아군은 순간 이동 장치가 제대로 작동하지 못 하도록 거기에 링크된 레이더 시 설을 파괴해야 한다. 우선 아군 기지의 건설에 주력을 하자.

처음 플레이어가 시작하는 부분 은 지도상의 북서쪽인데 거기서부 터 길을 따라 아래로 내려와서 기 지를 구축하자. 적의 기지는 좌측 상단과 중앙에 두곳이 있는데 아 래로 가서 레이더를 점령한 다음 에 중앙의 기지를 공략하는 전략 을 택해야 한다. 하지만 적의 수 가 워낙 많아서 현재 가지고 있는 아군의 유니트 만으로는 전면전이 불가능하다. 따라서 적의 발전소 같은 시설물부터 파괴하면서 적의 숫자를 조금씩 감소키는 작전을 펼친다, 이제 어느 정도 전세가 유리해지면 중앙에 있는 두 개의 레이더를 점령하자.

그 후에 아군도 잠수함을 건조 하여 적의 해군력을 무참히 짓밟 은 다음에 계속 우측 하단에서 왼 쪽으로 난 강을 따라가다보면 다 른 건축물이 있는 지역을 만나계 된다. 이곳에도 레이더가 있으므 로 레이터를 차지하도록 한다. 총 네 개의 레이터를 모두 차지하게 되면 열 세 번째 미션도 큰 어려 움없이 성공시킬 수 있다.

미션 14

드디어 소바에트 미션의 마지막에 도달하였다. 이제 연합군의 마지막 기지인 런던을 쑥밭으로 만들어 전 유럽을 소비에트의 손아귀에 넣는 것이 주 목표이다. 마지막 미션인 만큼 처음부터 전면전의 공세로 나올 것이다.

일단 서쪽으로 이동하여 자원이 있는 곳까지 움직이자. 이곳에 가 지를 구축하고서 자금을 받아들여 유니트를 생산하는데 도움이 되도 목 하자. 그리고 연합군은 계속 건데으로 상투해 들어요는데, 북



□비료 지금은 종을자 모르겠지만



□독이론 차를 마시고 죽음을 맞이하는 스칼란



●잔인하게 권총을 마구 쏘아댄다



B그러나 그녀도 죽음을 당하고

한다. 무엇보다 빠른 시간내에 대 형 탱크등을 만들어 적이 장독하 기도 전에 차단시키워리는 것이 유리하다. 그리고 일 쪽에는 이근 의 장수한 건조 시설 등실교하다. 작가 간항하의 등 하는 내라하도





록 한다. 만약 아군의 방어라인이 부족하다고 여겨진다면 텔사 코일 과 샘 미사일을 만들어 준비하면 효과적일 것이다.

적들은 해상으로의 진입이 혐들 어지자 공충에서 아파치 핼기로 공격해 들어올 것이다. 이때에 대 공포 등으로 아파치 헬기를 적절 히 방어하면서 한편으로는 척의 진지를 향해 공격해 들어가자, 혹 은 여유가 된다면 미그기를 생산 하여 애당초 아파치 부대를 폭파 사키는 방법도 있다. 이제 좌측 상단에 있는 기지를 점령한 다음 에 교랑을 사이에 두고 있는 섬을 공략해야 한다.

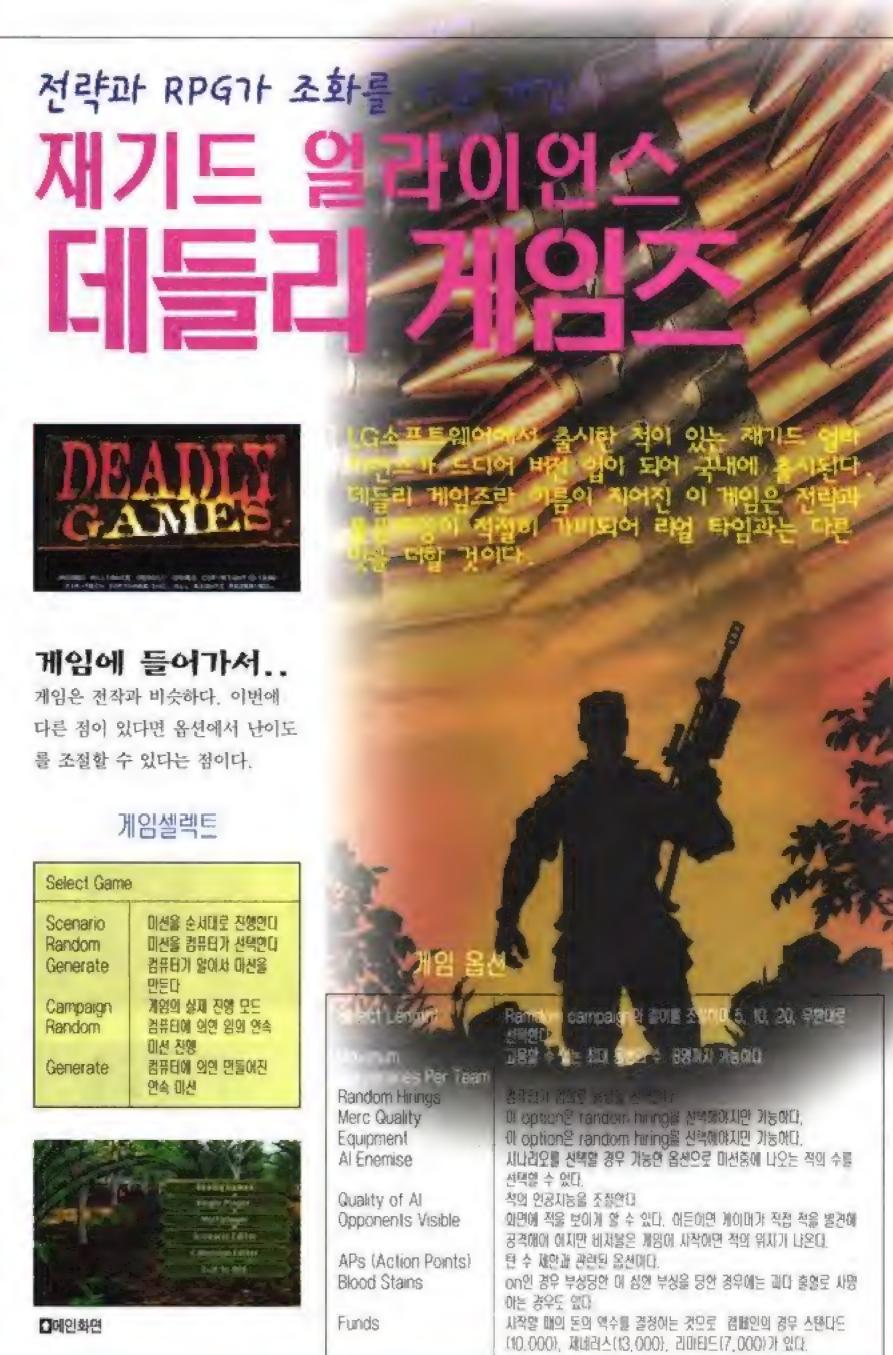
여기서 좌측 상단을 통해 우측 으로 나있는 길을 따라 가면 또다 른 적의 기지가 출현하는데 이곳 부터 파괴사키도록 하자. 그 후 좀 돌아가는 길이지만그 아래로 내려가서 적진을 파괴하자. 적은 본부를 보호하기 위해 순양함을 사켜 섬으로 들어가는 모든 교량 을 끊어놓는다. 그러면 아군 잠수 함의 호위 하에 육상 유니트들을 수송선에 실어서 상륙 작전을 감 행하자. 적의 마지막 본부를 폭파 사키면 소비에트의 모든 미션을 클리어할 수 있다.

소비에트 미션의 엔딩

소련군 수뇌부에서는 축제가 열 린다. 그러나 조금 뒤 사령관인 스탈린은 다과를 독이 든 차를 마 시고 독살당하게 된다. 그것도 예 전 제 2공화국에서처럼 자신의 오 른팔에게 당하게 된다. 그 부하는 잠시 후 총으로 대장의 머리에 총 을 겨눈다. 이 광경을 본 케인은 잠시 후에 그 총을 쏜 여자를 말 리면서 진정시킨다. 여자가 계속 무어라고 화면을 앞에두고 자신감 있게 떠드는데 케인은 갖고 있던 중으로 여자의 데뇌부를 관통시킨 그 구에 의미심장한 미국 으면서 서서히 레드 얼룩 괴로 에당이 하루

재기도 얼락이언쇼는 전작에서처럼 메타버라 섬에서만 싸우는 것이 어니라 해이머는 완전한 프리랜서 용병이되어 교용주기 주는 미션만을 선택에게 된다. 또한 자기 동료 용병들을 필라 작업 작전을 지위한다. 전작과 인터페이스는 별 다를 바 없지만 게임 중간중간에 새로운 아이템과 용병들의 숫자도 추가되었다. 이번에 국내에 출시하는 게임은 용병들의 목소리를 LG미디어에서 작업 한글확에 이게임 진행이 편할 것이다.











파워 A TO Z 데들리 게임즈





캠페인에 들어가서

Mission 1: 참입자 제거

TURN 13 REWARD 5000

몰려오는 적을 없애는 임무로 건물의 좌우에서 4명의 적이 나온 다. 기본 미션이니 만큼 스테이지 를 금방 클리어 할 수 있다.

Mission 2: 블루 프린트를 찾아라!

TURN 15 REWARD 7000

➡매 스테야지마다 가능한 용병이 나온다





지나리오 작성

급옵션 설정

섬 서쪽에 있는 건물에서 블루 프린트를 찾아와야 한다. 이 블루 프린트는 우리측 배신자가 적에게 넘긴 청사진으로 꼭 찾아와야 한 다. 숲의 끝에 3명과 건물에 2명 이 있다. 이번 스테이지 역시 쉽 게 클리어 할 수 있다.

> Mission 3: 제프 로버츠 암살

TURN 10 REWARD 10000

우리 편 배신자인 제프 로버츠









□청사진은 이곳에



□2번째 미션 성공

를 암살하는 임무로 건물안에 제 프 로버츠와 민간인이 3명정도 더 있다. 만약 민간인을 죽이면 우리 편에 안 좋은 소문이 나니 제프 로버츠만 죽이도록 한다. 건물 안 밖의 적 5명을 죽이면 제프가 민 간인과 같이 숨으나 인물을 클릭 하면 이름이 나오므로 가서 4방의 총으로 쓰러뜨릴 수 있다.

> Mission 4: 다리 폭파 작전

TURN 15 REWARD 9000

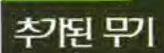
타일론 강의 다리 폭파 적전으

로 시한 폭탄을 처음으로 쓸 수 있다. 게임이 시작하면 양 옆으로 폭탄이 나오니 그것을 주어 폭탄 을 잘 다루는 용병이 장착하도록 한다. 임무는 간단하게 전개할 수 있으나 다리 건너편으로 있는 적 들이 노리고 있으니 활동력이 좋 은 2명 정도는 미리 강을 건너 적 을 소탕해야 한다.

> Mission 5: 위조 지폐 찾기

TURN 20 REWARD 12000

위조 지폐를 찾아야 하는 임무



44 REDHAWK

香贝从 7号 碧草 3克 至空 44 (b) 단원을 사용한다. 국교 무겁지만 취꾸하는 현현 중에의, 매일상 환화한 중반자자 나오더 12G 급이프노다 위력은 약이치만 쓰는데 형태 모인트가 조금씩 소네되어 무용하다

우기 서보다선 권

개발한 실용적이면 사용이가 만만 는 처음 기근 중으로 소용기의 장치도 기능하고 역산 포인트 의 소비도 작지만 영종불을 위력이 작하기

그러네이트 란처(유탄 발사기)

수밖반 발처계로 앞의 장애물이 있을 경우는 시 용에 될거들하다 조건 있는 역사기는 항공전이

탁족포(Motar)

박복포관 물건 있는 적에게는 요골식이다. 26소료이지에서부터 통경하다 포트아 5발에서 6날라지만 남은데, 권등의 용에서 쓰면 위험이 나 목 트인 공간에서 불어한다.



로 강 건너에 67명 청도가 숨어서 기다려고 있다. 처음 시작하면 3 명 정도가 유인작전을 펼치고 나머지는 뒤로 돌아 적의 뒤를 공격한다. 그러면 적중의 한 명이 위조지폐를 가지고 있다. 이번 스테이지는 강 주변에 숨어 있는 적만주의하면 된다.

Mission 6 : 컴퓨터 사진 찍기

TURN 20 REWARD 8000

북쪽에 있는 집에서 컴퓨터를 사진기로 찍고 돌아와야 한다. 이 번에는 적이 건물 밖에 2명, 중앙 애 4명이 있다. 밖에 있는 적은 손쉽게 처리할 수 있으나 안쪽에 있는 적은 수류탄으로 문을 부수 까지 피해를 줄 수 있다. 일단 건물을 부수면 나머지 적들은 안으로 한 명이 들어가 적의 위치를 확인한 후 나머지가 한 번에 처리하면 적들을 물리칠 수 있다. 이어 남은 방에 들어가 컴퓨터로 사진을 찍으면 이번 스테이지를 클리어 할 수 있다.

Mission 7: 앤더슨의 위치 확보

TURN 20 REWARD 10060

우리 축 스파이인 앤더슨의 위 치를 확인하고 확보해야 한다. 북

앤더슨 탈총



쪽에 2개의 건물 중 한 곳에 있는 데 문은 잠겨 있다. 잠겨 있는 문을 일일이 열쇠로 찾아 맞추기 보다는 기술력이 좋은 용병을 고용해 록스미스 캣을 이용, 문을 따는 것이 앞으로의 게임 진행에도 유리할 것이다. 적은 각 건물 안에 1명씩 숨어있고 건물 밖에 나머지가 있다. 앤더슨을 확인하고 주변의 적만 없애면 된다.

Mission 8 : 앤더슨을 탈출시켜라!

TURN 12 REWARD 12000

아까 위치를 확인한 앤더슨을 구해 남서쪽의 해변으로 데리고 오면 된다. 앤더슨의 위치를 확인 한 후 데리고 나오면 적의 용병들



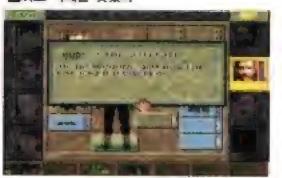
이 움직이기 시작한다. 앤더슨과 용병 한 명은 반드시 같이 있어야 한다. 안 그러면 앤더슨의 위치를 확보하기 곤란하다. 적의 용병을 모조리 제거한 후 남서쪽의 숲이 없는 해변으로 데리고 오면 된다.

Mission 9 : 이중간첩에게 서류 가방 전달하기

TURN 20 REWARD 9000

코드 네임 블루문이라는 이중 간첩에게 브리프 케이스를 갖다

□ 워조 지폐를 찾았다



주어야 한다. 블루문은 남동쪽의 구석에 숨어 있다. 게염에 들어가 기 전에 브리프 케이스를 활동력 이 좋은 용병에게 주어야만 나중 에 턴 제한에 무사히 넘겨갈 수 있다. 활동력이 좋은 용병과 사격 능력이 좋은 용병을 합쳐 엄호하 고 나머지 대원들은 적의 시선을 끌면 적들이 그쪽으로 몰린 사이 서류 가방을 전달해주면 된다.

Mission 10 : 액무기 개발 장치 파괴

URN 20 REWARD MU00

핵 미사일 개발 장치를 파괴하면 된다. 게임을 시작하면 폭탄을 발견할 수 있다. 이 폭탄을 뇌관 과 조립하면 3턴이 지나면 자동적





○이자가 제프 로버츠

□이 자가 앤더슨

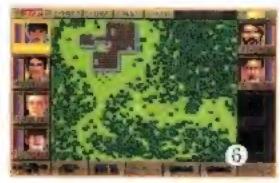




四睪亚

거나 시한 폭탄으로 적이 있는 쪽 의 벽을 부수면 그 쪽에 있는 적





파워 A TO Z 데들리 게임즈

으로 폭발한다. 이번 스테이지는 건물내에서 이루어지므로 수류탄 은 건물밖의 적을 없애는데 샷건 이나 파괴력이 좋은 총을 가지고 나가 한번에 적을 처리해야 게임 진행이 유리하다. 문이 많이 잠겨 져 있으므로 기술력이 좋은 용병 을 데리고 나가야 한다.

Mission 11: 컴퓨터 장악

TURN 14 REWARD 8000

컴퓨터 자료실을 장악해야 한다. 이군은 북쪽과 남쪽 둘로 나뉘어져 있다. 나누어져 있는 만큼한쪽에서 적을 유인하고 한쪽에서는 후방으로 돌아들어가 적을 한번에 제거하면 된다. 컴퓨터 방에용병을 위치시키면 임무는 성공이다.

Mission 12 : 하트웰 구출작전

TURN 18 REWARD 12000

적의 포로로 잡혀 있는 하트웰을 구출하면 된다. 하트웰을 구출해 북동쪽으로 데려오면 된다. 2명은 건물로 가 하트웰이 위치한 건물의 적을 없애고 나머지는 탈 출로를 확보해야 한다. 게임 턴이 짧으므로 좋은 무기를 많이 가지 고 나가는 것이 좋다.

Mission 13: 적의 계획 훔치기

TURN 12 HEWARD 10000

북동쪽의 건물에 침입해 적의 계획을 훔쳐야 한다. 건물과 시작 지점에 6명 정도 숨어 있다. 이 번 작전은 적에게 조용히 접근하여 한 번에 적을 섬딸해야 한다. 안 그러면 한 명이 도망가 문서가들어있는 건물을 폭파시킨다. 또다른 방법은 적에게 걸리지 않고 뒤로 돌아가 문서를 빼낸 후 적을 섬멸하면 된다. 무엇보다도 적에게 발각되지 않도록 한다.

Mission 14: 적을 모조리 제거한다

TURN (C) REWARD 7000

중앙에 있는 모든 적을 제거해 야 한다. 특이한 지형의 건물에서 작전은 진행되는데 파괴력이 좋은 총이나 스턴 그레네이드를 던져









□사막 전투

적의 행동력을 마비시킨 후 적을 제거하는 방법을 쓰면 된다. 지형 을 잘 활용하여 가까이 접근하기 나 창문을 이용하여 저격하는 방 법도 좋다.

Mission 15 : 보석을 찾아라

TURN 8 REWARD 12000

도둑들이 대사관에 침입해 보석을 훔쳤다. 이 보석을 찾아오기만 하면 된다. 3명의 도둑이 나오는 데 2명은 부상이다. 일단 부상당하지 않은 적이 보석을 가지고 있으니 그것부터 해결한 후 나머지는 일대일로 붙어도 충분히 해결할 수 있다. 총은 소음기를 단 총

바격포 회수

□코일에 폭탄 장치





을 쓰니 주의해야 한다.

Mission 16: 무기 탈취

TURN 30 REWARD 15000

적들이 무기상자를 운반하고 있다. 이 무기를 탈취하면 스테이지는 클리어 한다. 이번 스테이지는 적들의 무기를 많이 탈취할 수 있으므로 용병들의 주머니를 많이 바위놔야 한다. 적들은 일단 공격을 받으면 무기 상자있는 곳으로 뭉친다. 이 때 수류탄 같은 무기를 이용해 공격을 하면 효과적이다.

Mission 17: 2개의 다리 폭파

TURN M REWARD 14000

적의 발전소로 가는 2개의 다리 를 폭파시켜야 한다. 다리 근처에







□주의할 건물전투

는 왼쪽에 2명, 중앙에 거의 몰려 있고 오른쪽에는 적이 없다. 왼쪽의 다리는 1명으로 파괴시키고 나머지 대원은 오른쪽 다리로 이동한다. 다리에 있는 적을 공격하면 적은 한번에 다리로 몰려 들어 집중 사격을 하므로 충분히 매복하고 있는다. 계속 매복하고 있으면 적이 한번에 다리를 건너므로 그때 폭탄으로 적을 집중 공격하면 다수의 적을 제거할 수 있다. 또한 나머지 다리로 2명정도를 돌려보내 놓으면 건너편에 숨어 있는 적들도 처리할 수 있다.

Mission 18 : 적의 장비 확인

TURN 14 REWARD 11000

적의 최첨단 장비 (HIGH-TE/CH DEVICE)를 확인해야 한다. 적의 장비는 남서쪽의 건물에 있는데 이 장비는 창문으로도 쉽게 확인할 수 있다. 이 장비를 확인하면 적과의 교전이 시작되는데 주의 할 점은 적들은 아군이 몰려 있으면 수류탄을 자주 투척한다. 이 점을 주의해야 할 것이다. 또한 주변에 지뢰받이 많으니 감지능력이 뛰어난 대원들을 섭외해야할 것이다.

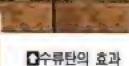
Mission 19 : 훈련소 신병 소탕

TURN TO REWARD 10000

적군의 훈련소를 공격한다. 숲의 철조망 건너편에 적의 신병 7명 정도가 몰려 있다. 철조망 너머로 2명이 수류탄과 스턴 수류탄을 계속 투척하고 나머지는 적의훈련소로 침투하여 적을 처리하면







를 사이에 두고 나머지 적과 교전을 펼치게 된다. 활동력이 좋은 2 명이 아래쪽 강으로 건너가 기습 해야 한다. 사격 능력과 활동 능력이 좋은 대원들을 필요로 한다. 연막탄을 쏴 아군의 위치를 숨겨 적을 노출시키는 작전도 중요하다.



된다. 이들을 물리치면 건물안에 나머지 적을 간단히 처리하면 이 번 스테이지는 끝이 난다. 적이 좋은 무기를 많이 소지하고 있으 니 이들 무기를 수거한다.

Mission 20: 새틀라이트 디쉬 가지고 오기

TURN IT REWARD (6000)

다리 건너편에 있는 SATEL-LITE DISH를 가지고 돌아와야 한다. 이번 스테이지는 다리를 건 너기 전에 2명의 적이 있다. 이들 적을 소탕하면 다리 건너편의 적 이 다리를 폭파시킨다. 이러면 다

Mission 21: 킬러 파울로 시진 짝기

TURN 20 REWARD 14000

적의 컬러 파울로의 사전을 찍어야 한다. 일단 교전이 시작되면 파울로가 북쪽의 구석으로 도망간다. 적들은 방탄 자켓을 입고 있어 여러 방의 총을 쏘아 제거해야한다. 적들을 제거하고 파울로를 쫓아가 사전을 찍으면 된다. 파울로를 도망가지 못하게 하려면 2방정도의 총으로 맞추어 행동 능력을 감소시킨다.

Mission 22: 파울로 암살

TURN 15 REWARD 15000





파워 A TO Z 데들리 게임즈



이제 킬러 파울로를 암살해야 한다. 적들은 숫자가 많지 않으나 장비도 좋고 활동 능력이라든가 사격능력이 좋다. 여기에 나오는 4명은 모두 방탄 자켓 등 좋은 장 비를 가지고 있다. 일단 숲을 기 점으로 해서 적을 제거하면 파울 로를 제거하면 된다. 파울로는 총 을 여러 방 맞아야 죽는다.

Mission 23 : 적들이 건물로 못 들어오게 방어

TURN 10 REWARD 10000

10턴내에 적이 건물에 못 들어가게 막아야 한다. 4군데에서 4명의 적이 한 번에 몰려온다. 창문을 통해 사격을 하면 적을 충분히막을 수 있다. 10턴 안에 적을 막으면 되므로 4명 정도가 창문을방어하고 나머지 2전은 건물 밖으로 나가 적을 소탕해도 된다. 주의할 점은 건물 근처가 지뢰 밭이나 이 점을 잘 이용하면 적을 처리할 수 있다.

Mission 24: 공장 내 컴퓨터 탈취

FURN 12 REWARD 11000

공장 내부로 들어가 컴퓨터를 탈취한다. 건물안에 있는 적 4명 을 간단히 죽인 후 건물안으로 들 어가면 된다. 주의할 점은 적들이 이번부터는 M16을 가지고 있으니





□박격포로 처리한다

주의한다.

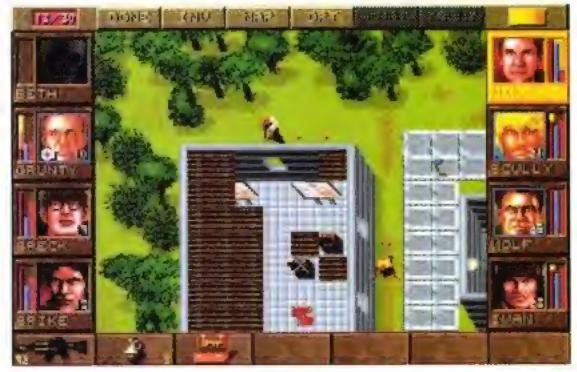
Mission 25 : 샌들러 다리를 건너는 적 제거

TURN 17 REWARD 20000

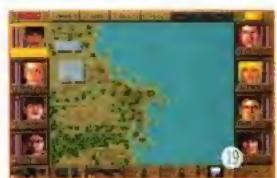
SANDLER RIVER BRIDGE를 건너 접선하는 적을 제거한다. 다리로 접선하는 적을 가까이 다가가 숲의 엄폐물을 이용해 적을 제거하면 된다. 적들은 유탄발사기를 발사하니 아군이 먼저 유탄 발사기를 쏘아 적들의 행동 포인트를 줄이는 것이 개임 진



□창문에서 공격한다









□곳곳에 지뢰가

행에 유리하다. 아니면 1명 회생 을 각오하고 다리위에 시한 폭탄 으로 다리를 제거해도 된다.

Mission 26: 박격포 외수

TURN 15 REWARD 16000

CD ROM탈취

적으로부터 박격포를 찾는다. 이번 스테이지에서는 박격포를 되 찾아야 한다. 중앙의 길이 모이는 곳 근처에 부상당한 적 4명을 포 함. 8명의 적이 있다. 부상당한 적은 공터에 있고 나머지는 시작 지점 반대편 숲에 숨어 있다. 부 상당한 적을 죽인 후 조심스럽게 전진해야 한다. 건물안에는 1명의 적이 있고 박격포는 건물 아랫부 분에 있는데 지뢰를 조심해야 한 다.

Mission 27: 그랑거 암살

TURN 17 REWARD 20000

SGT 그랑거를 암살해야 한다. 중앙의 큰 다리 앞에 3명 정도가 지키고 있고 다리에 6-7명의 적이 있다. 다리의 적은 수류탄으로 해 결하고 그냥 다리로 직접 건너면 섬의 건물안에 아담과 그의 부하 들이 숨이 있다. 다리 양 숲에 엄 호조를 배치하고 2명이 양쪽에서 건너면서 수류탄을 문 근처에 투 석하면 된다. 아니면 수리한 박격 포로 집을 공격해도 된다.





썰렁한 엔딩











Mission 28: 코일 파괴 작전

TURN 25 REWARD 21000

공장안에 있는 4개의 코일을 폭 파해야 한다. 3갈래로 나누어 적 을 공격해야 한다. 적들의 저항이 심하다. 박격포로 적을 공격하면 된다. 벽이 부수어지면 그 틈으로 적을 공격하면 적을 무찌를 수 있 다. 나머지 적들은 건물에 숨어서 잘 나오지를 않는다. 이들은 놔두 고 그냥 코일을 폭파하면 된다.

Mission 29: 마이클 구출 작전

TURN TO REWARD (5000)

마이클을 구출하고 남서쪽 건물 로 데리고 오면 된다. 남서쪽의 건물은 문이 참겨 있으므로 문을 따고 마이클을 데리고 오면 된다.

Mission 30: 정보 CD ROM 탈취

TURN 35: REWARD 25000

DFK RESEARCH 공장에 침 입하여 그들의 CD를 훔친다. 밖 에는 56명 정도 있고 건물안에 적 이 몰려 있다. 건물의 서쪽에 문 이 2개 있는데 아래는 CD가 있는 방으로 직접 갈 수 있는 통로이고 위는 막혀있다. 그러나 위쪽 문을 통해 들어가 벽을 부수면 더 빨리 않으므로 그쪽에 많은 대원을 배 CD가 있는 방까지 갈 수 있다.

쪽을 부수고 쳐들어 가면 벽근처 의 적도 재거할 수도 있다.





1010000

44 H

);|

iinii saa

이 자가 지도를 가지고 있다

Mission 33 : 지도 탈취

TURN IS REWARD 28000

적이 가져고 가는 작전 지도를 빼앗아야 한다. 시작지점에 매복 해 있으면 적 대규모 부대가 지나 간다. 모여있는 부대에게 박격포 를 쏜 후 나머지는 수류탄과 총으 로 제거하면 된다. 지도는 마네라 가 가지고 있다.

Mission 32: 양 박사 구출

Mission 31: 건물 방어

TURN RO REWARD 20000

적이 건물안으로 들어오게 방어

해야 한다. 이번에는 주변에 엄제

물도 없으므로 건물을 잘 이용해

야 한다. 약간 어려운 임무로 자

주 세이브 하는 것이 좋다.

ILIAN 9 BLWARD 22000

DR 양을 치료하고 적의 침압으 로부터 양을 보호한다. 적은 건물 서쪽 아래와 위쪽에 있치해 있는 데 아래의 적보다 위에 적이 더 치하고 한명은 건물의 북동쪽의 가장 좋은 방법은 박격포로 한 방에 쓰러져있는 양을 치료해 줘 야한다. 적은 많이 몰려오므로 박 격포와 수류탄을 이용해서 적을 제거하면 된다.



Mission 34: 적 섬멸

TUHN 30 REWARD 30000

적의 기자로 들어가 적을 전멸 시켜야 한다. 거스도 동참한다. 마지막 미션으로 좋은 무기를 총 동원한다. 곳곳이 지뢰밭이니 주 의한다. 적들의 활동 능력이 높으 니 한 번에 적을 제거해야 한다. 창문을 이용한 공격을 해 적을 제 거하면 된다.

게임을 모두 끝내면 용병들이 나와 자기의 느낌을 말하고 게임 은 꿔나게 된다. 의외로 썰렁한 엔덩이다.



소프트맥스의 기대 신작 SRPG

-회색의 잔영



오프님에 등장하는 칼스의 초필살기 천지파알무

거대한 대륙 안타리아에 또다 村身小 에두고 갑자기 사라진 제국의 이올린, 이들의 방대한 이야? SRPGI

멀티시나리오의 SRPG

창세기전2는 멀티 앤딩이 아닌 멀티 시나리오다, 초반에 희색의 레인져로 시작하면 똑같은 시나리 오가 GS의 입장으로 어루어지고 왕국의 유산으로 시작하면 이올린 시점으로 시작된다. 각각의 시나 리오는 기본 틀은 같지만 서로 다 른 서브 이벤트들이 생기기 때문 에 게임을 한 번 클리어 했을 경 우에도 다시 한 번 시작해 볼 수 있는 장점이 있다. SRPG라는 장 르가 기존 RPG의 전투부분만 확 대. 개선한 장르이므로 창세기전 역서 스토리=전투라는 공식이 성 립된다.

캐릭터는 싸우면서 성장을 하게 된다. 레벨업은 물론 일정치의 기 본능력이 만족되면 다른 직업으로 전직할 수 있다. 몇몇 특전 캐릭

스나이퍼들은 전투에서 대단히 위협적인 존재이다



거나 필요한 능력치는 전직모드의 왼쪽 화면에 나타난다. 능력치만 만족되면 전직 할 수 있으므로 아 이템이나 무기를 이용해서 전직하 는 것도 가능하다. 예를 들어 기 사가 되기에 힘만 조금 모자른 캐 릭터가 있으면 힘의 반지를 착용 해 힘의 능력치를 높힌 후 기사를

> 전직하는 것이 가능하 다. 마찬가지로 썬더 마스터가 되기에 MP 가 좀 부족한 캐릭터 가 있다면 완드 등 MP를 늘려주는 무기 로 부족한 면을 보완 시켜준 후에 전직할 수 있다.

전투에서 가장 중요한 것은 방 향성이다. 아무리 강한 캐릭터가 아무 것도 못하고 당할 수 있다. 방향성을 우선으로 생각하여 전투 에 임한다. 기본적인 방식은 기사 나 패러딘이 전방에 나가고 창을 쓸 수 있는 랜서와 궁수가 그 뒤 에서 가장 후방에서는 마법사들이 전체마법이나 보조마법으로 호위 해 주는 방식이다.

마법사는 강력하지만 물리적인 공격에는 속수무책이다. 마법사가 당하면 전세가 역전되므로 기사들 이 반드시 호위해 준다. 또한 필 살기들을 효과적으로 이용하는 것 이 중요하다. 가까운 거리라 하더 라도 비가 있는 캐릭터는 연보다 비를 사용하도록 한다. 초필살기 는 특정캐릭터가 특정 무기를 가



44,000别





이 3개의 시나라오를 한 번에 플레이 할 수 없다





키우고 싶지 않은 캐릭터는 AI지 정하는게 편하다. AI설정된 캐릭 터들은 사람이 조종하는 것 보다 효율적으로 싸운다.

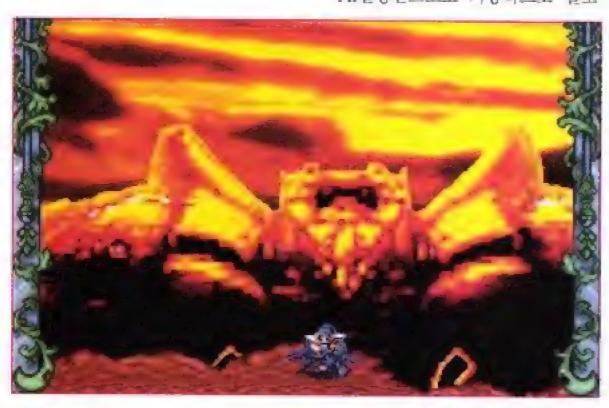




여러번 모으기를 해야하므로, 적 의 수가 많을 때 다른 캐릭터들이 유인해 와서 쓰도록 한다.

AI에 관해서

한 번 전투할 때마다 모든 유니 트들을 일일이 손으로 지정해 가 면서 플레이하는 건 처음에는 즐 검지만 중반이상 진행해 나가면 피곤해 진다. 창세기전의 AI는 상 당히 자세하면서도 강력하다. 자 신이 하고 싶은 거의 모든 행동을 Al설정만으로도 가능하므로 별로



1(1) 화색의 레인져 1(2) 왕국의 유산

통굴 속을 움직일 때는 옵션 메 뉴에서 턴타임을 가장 길게 초정 한다. 단 전투에서는 반드시 턴 타임을 최소로 수정 조정하도록 한다. 동굴속에는 요소요소 아이 템들어 있다. 꼭 필요하지 않더라 도 나중에 팔 수 있으므로 잘 챙 기도록 한다. 암흑살수와 고블린 과의 전투는 난이도가 그리 어렵 지 않으므로 인터페이스에 익숙해 지도록 노력한다. 단 암흑살수가 나타났을 때에는 너무 적진 깊숙 히 들어가지 않도록 한다.

[아이템]단도,소겅,장궁,

라시드를 빨리 키우기 위해서는 이올린의 엑스칼리버를 라시드애

게 장착하고 어쌔씬으로 전직시킨 다. SKILL에서 분신을 사용하면 2명의 분신캐릭터를 얻을 수 있 다. 이 분신들은 로카르노와 똑같 온 능력치를 갇는다. 단 분신생기 는 양옆이 벽으로 막혀있거나 다 른 캐릭터가 막고 있으면 1명만 생기거나 아예 생기지 않을 수도 있으므로 주의하도록 한다. 전투 에 거의 도움이 되지 않는 조엘은 가드로 전식시켜 필요할때마다 회 생해 아군 HP를 회복하는데 쓰도 복 한다. 아이템 모드에서 석궁. 화이어로드, 윈드부츠, 불꽃반지, 방쾌들을 적당히 분배한다.

[클립스 마율]

무기상이 있기는 하지만 별로 신통한 것은 팔지 않는 Ct.

], 고블릭 포레스트

화면왼쪽에 고블린 로드 있는 곳으로 올라갈 수 있는 통로가 있 으니 오른쪽으로 멀리 돌아가지 말자, 아이템 상자를 열었을 때 얻는 경험처는 여는자의 레벨과 무관하므로 가능한한 레벨이 높은 사람이 열도록 한다. 라시느는 고 불린 한명 죽일때마다 레밸이 오 르므로 마지막 일격은 라시드에게 주도록 한다. 각 캐릭터의 특성이 나 마법사용에 익숙해 지도록 한

[아이템] : 수련도॥,활

2. 클립스 근처 숲

이올린은 일정량 데미지를 받으 면 아벤트적으로 초 필살기를 쓴 다. 이 초필살겨를 적극적으로 이 용할 것. 전투가 끝나면 세이브와 클립스마을의 여관을 이용하는 것 을 잊지 발자.

[아이테] : 다도

3. 평원

시나리오 최초로 기상변화가 일 어난다. 비가 오면 마법사의 활동 상황이 제한되므로 정면대결하는 것보다 가능한 빨리 이올린을 북 쪽으로 이동 시킨 후 여유있으면



라시드의 레벨을 높인다.

4. 강

전 시나리오에 이어서 계속 비가운다. 비가 오는데다가 지형이 물속이므로 행동반경이 극히 줄어 드니 대서를 적극 활용한다. 일정시간 지나면 뒤에서 제국의 지원군이 도착하므로 미끼 형식으로로카로노의 분선을 AI지정으로 후방에 놓는 편이 좋다. 비는 초반에 개인다. 패라딘으로 비용을 이용하여 빨리 이동하는것도 좋으나제국군의 궁수에 충분히 주의한다. 이올린만 화면 왼쪽 아래로이동시키면 된다.

20) 북극광 (0:10) 화택의 레인 제를 클라어 했을해 선택기능 202) 북극광 (2):102) 왕국의 레 인적를 클라어 했을때 선택기능

'이 지나라오는 통증 하나만 신택할 수 있다.

2-(김불규광(감)

1. 기간테스 산맥

레이몬드를 구출할 수 있으며 승려인 테니스의 숨은 거처를 알 수 있다, 레이몬드는 라시드가 접 촉해야 일행으로 들어온다(북극광 (1)로 했을때는 라시드를 조작할 수 없으므로 라시드를 레이몬드쪽 으로 유언해야 되지만 그리 쉽지 않다). 데니스의 거처는 화면 오 른쪽 위에 있다. 아무나 접근하면 샛길 발견 이벤트가 발생한다. 샛 길을 발견하면 챕터 맵에서 수도 사들이 사는 마을로 갈 수 있다. 데니스는 유일한 회복마법사로 게 임초반에 큰 도움이 되므로 반드 시 얻도록 하자. 레이몬드를 구출 하려면 듀란 등 빠른 캐릭터로 대시를 이용하여 주변의 오크를 가능한 빨리 해치운다.

2. 바시 슬라임 동굴

처음 동굴에서 오른쪽 하단의 통로로 나가면 바시슬라임 동굴로 진입할 수 있다. 화면 위쪽에 있 는 2개의 동굴은 들어가면 나와야 하저만 귀한 아이템이 있다. 레인 저나 도욱의 찾기로만 발견가능한 아이템도 있다.

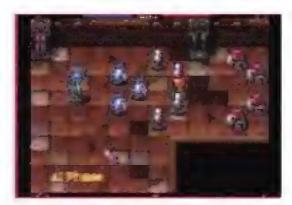
[아이템] : 장검, 석궁, W.R.S, 흑색목걸이, 망토, 불의방때, 파이어크피스트, 실버소드, 테니스, 마법방 때, 화명인

3. 캘리퍼와의 전투

첫번째는 그리 어렵지 않지만 두번째부터는 적들이 상당히 강력 한다. 두번째 전투에서는 어울린 이 채력이 떨어지면 자동적으로 초필을 쓴다. 역시 이 초필을 최 대한 이용한다. 세번째 전투에서 는 라시드를 구하기 위해서 GS가 화염폭탄을 2번 쓴다. 첫번째 화 임폭탄은 어벤트상으로 일어나지



챕터맵에서의 비공정



피라미드의 내부. 칼스와 커십을 조종할 수 있다

만 두번째 화염폭탄은 적과 접촉 시 일어나므로 가능한한 많은 적 몰 끌어들여 한키번에 전멸시킨 다.

4. 빙룡성

라시드 이벤트 후 방룡성으로 출발할 때 반드셔 다시 라이카 마 음에서 회복하도록 한다.

[아이템] : 장검,청색목걸 이,그레이트엔스

5. 캘리퍼족 마을 (선택이벤트)

캘리퍼마을로 들어가면 생기는 이벤트다. 선택이벤트인 만큼 선 택하지 않더라도 스토리 진행상 아무런 차어가 없다. 여기서 GS 가 로카르노에게 패하여 캘리퍼 마을을 습격하면 나중에 캘리퍼족 들이 보복하러 온다.

6. 다갈로 가는 동굴

중앙위의 통로로 나가면 클리어 된다. 화면 오른쪽 하단의 보물상 자에 있는 다크오브는 가능한한 얻고 가자.

[하이텡] : 활,다크오브



외전격인 서브 이벤트, 제국군 인 칼스와 카심을 조종 할 수 있 다. 마지막 보스전에 칼스가 등장 하고 칼스를 조종할 수 있는 유일 한 기회이므로 칼스의 파워업을 목표로 한다. 게임 초반에서도 최 고 수준의 캐릭터를 움직일 수 있 으니 한 번 해보는 편을 권장한 다. 1층에서는 가능한한 전투를 삼가하고 2층의 계단으로 빨리 이 동한다. 카심은 분신술을 잘 사용 하고 칼스는 포위당하면 파로 전 멸시키던지 혼으로 빠져나간다. 칼스. 카심이와의 캐릭터는 별 도 움이 안되므로 A[지정하는 편이 좋다.

4.태양의 산전

[다갈]

반드시 다시 다갈성르로 들어가 서 모집하도록 한다. 고용할 수 있는 용병은 카리스마에 좌우된 다. 적어도 본성에 있는 카메오와 랜담은 반드시 데리고 가도록 한

다. 랜담과 카메오는 초기부터 전 직가능하다. 랜담은 어스퀘이커나 제네럴, 카메오는 썬더 마스터로 전직시키는 편이 좋다. 또한 여관 에 있는 발탄족 중 사드는 실외전 투에서는 절대적인 위력을 발휘한 다. 캐미도 처음부터 전직가능하 다. 파이어 마스터로 전직시킨다.

[다린마울]

특별한 아이템을 팔진 않는다. 여유있으면 마법방패를 구입하자,

1. 강가에서의 전투

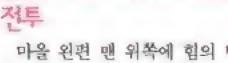
게임 초기에 비가 오므로 마법 사는 도움이 되지 않는다. 적중에 궁수가 없으므로 사드는 시작하자 법사는 주의한다. 강에서의 전투 는 랜담을 주축으로 하고 땅위에 서는 사드, 이율린을 주축으로 하 한다.

2. 그리크 시티에서의 전투

마을 왼편 맨 위쪽에 힘의 반지 가 숨겨져 있다. 도둑이나 래인져

그리크 시티에는 창전문 상접

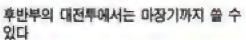
마자 날기 시작하자, 단 적의 마 여 싸운다. 비는 80턴 이후에 걸



등의 찾기로 발견가능



[사리사다]가 있다. 드래곤 버스 터는 대륙에서 유일하게 이곳에서 만 구할 수 있으므로 1개이상은 꼭 구입하여 사드나 랜담에게 장





착시킨다.

3.태양의 신전

1층에서는 도둑이나 레인저의 찾기로 용린목걸이를 찾을 수 있 다. 2층에서 궁그닐을 얻을 수 있 다. 궁그닐을 랜담에게 장착시키 면 초필살기, 교아참을 사용할 수 있다. 고렘들은 상대하지 않고 빨 리 진행한다. 오른쪽 하단으로 가 면 제국의 킬러가 나타나는데 이 킬러 처리가 가장 중요하다. 미리 마법을 모아두고 킬러가 나타나자 마자 마법으로 죽이던 지 MP가 모자르면 퀵 세이브, 로드를 계속 하여 킬러가 나타나는 구역을 찾 는다. 듀란 등 TP가 많은 캐릭터 는 이곳을 한번에 지나 갈 수 있 다. 또한 [비]가 있는 캐릭터로 킬 러가 나타나면 비로 날려버릴 수 도 있다. 3층에서 한조가 월영살 진을 사용하면 이길 생각은 하지 말고 최대한 오래 버턴다. 시나리 오적으로 끝이 난다.

[아이템]: 비수,용린목걸 이(1층에서 찾기로 발견가 능),기사망토,Chry, 기리 엉,궁그님

4-1 실버에로우

후반에 있는공중전에서는 돈이 있 어야 비행기를 살 수 있으므로 초반 부터 돈을 어때도록 한다.

[다갈]

기점과 여관을 적당히 이용한다.

[리오스함]

리오스항에스는 썬더볼트를 판 다. 구입하여 실력높은 궁수에게 장착시킨다. 또한 특이하게 제국 군 검인 카오스 소드를 판다. 카 오스소드는 가격이나 성능면에서 최고의 검이라 할 수 있다. 다량 구압하여 로카르노, 듀란, 라시드 등에게 장착시킨다.

1.평원

다이커스는 적진 깊숙히 이동시 킨후 버서커를 발동시킨다. 버서 커는 이군을 공격할 수도 있지만 적진속에서는 종횡무진 활약한다. 적 마장기 아수라는 아군 마장기 엘 제나로로 상대하는 것보다 이 올린의 초필살기나, 듀란, 사드 등의 비 공격으로 처리한다.

[노호트 마을]

노호트 마을에는 아이템 상점이 있다. 각 마법사들에겐 오브, 라 시드에게는 용아를 장착해주자. 무기상에서는 썬더볼트를 파는것 이외에는 특이한 것이 없다.

2.제국군 요새

전투에 들어가기 전 이올란에게 파이어 크레스트나, 적색목걸이 등을 장비해 놓는다. 전투가 시작 되면 다이커스등이 선두에 나가고 후방에서는 사드, 듀란이 투, 비 등으로 뒤에서 엄호해 준다. 카메 오는 전체마법을 쓸 수 있도록 모 으기를 계속한다. 이번 전투에서 카오스 소드가 그 위력을 발휘한 다. 크리티컬 히트시 혼란이 걸리 므로 초반에는 필살기보다 일반공 격으로 승부하자, 중앙에 있는 다 크 위자드근처에 가면 파이어 불 래스트가 2연속 날라온다. 파이어 마법을 대비해둔 이올린만 접근하 고 다른 캐릭터들은 우선 후방에 둔다. 이올린은 초필살기나 [비] 로 다크 위자드를 상대한다. 적이 파워썬더 등 전체마법을 쓰면 듄 역시 용병을 채 충전시키고 무 한 등이 와이드 힐로 아군 궁수들 을 치료해 준다.

3.아스타니아(공중전)

상공에서 공충전을 벌인다. 공 중전투는 민첩도에만 좌우된다. 민첩도가 높은캐릭터만 선별하여 비행기는 에이스로만 구입한다.사 드. 다이커스, 아르시아 3명만 에 이스 비행기가 있으면 손쉽게 클 리어 가능하다.



4. 아스타니아

아슈라등과의 전투, 전체마법으 로 적의 병사 먼저 공략한 후 마 특히 크리스탈 장기는 마법효과가 먹혀들지 않으 다이커스의 [회]로 처리한다.



기.패드래건

장비해 준다. 우선 중간지점의 마 단의 리치근처로 이동한다. 리치 가 아마게돈 등의 마법으로 용을 없애면 용에서 떨어진 패러딘은 비 등으로 리치를 최우선으로 제 거한다.

2.대전투 모드

대전투 모드에서는 캐릭터의 카 리스마에 따라 운용할 수 있는 병 사수가 결정된다. 카리스마가 높 은 캐릭터를 중심으로 군대를 편 성한다. 각 유니트들의 상성을 생 각해서 공격하자.

[다카마 마을]

양판점 아미고애서는 여러가지 진귀한 아이템을 구할 수 있고 무 기상도 최고수준이다. 나중에 또 한번 공중전이 펼쳐지므로 최소한 의 금액만 남겨두고 여러가지 아

이템을 구입 끌어서 베라틴님이 하도록 하자. 오브와 반자류는 놓 므로 아슈라는 기사들의 [비]나 저지 않도록, 무기상에서 는 로드류를 구입하도록 한다. 전 기만 하면 클리어 된다. 격이 충심인 카메오에게는 썬더로 드, 화염계가 중심인 캐미에게는 6.썬더돔 요새 공략 화이어 로드를 장착시키는등 각 브를 장착시킨다.

3.팬드래건 공중전

전이다. 아군의 패라딘에게 용을 비행기만 투입시킨다. 사드, 반다 이크, 다이커스, 아르시아 정도로 법사를 제거한 후 빠르게 왼편 하 도 충분하다. 공중전이 끝이나면 라시드의 배낭에 수런검을 넣어둔

4.패드래건

어려운 천투이므로 신중히 임하 자, 패러딘에게 비룡을 준 다음 궁수를 피해서 가능한 빨리 화면 위로 이동, 마법사를 상대한다. 다이커스는 가능한 적 진영에 깊 숙히 들어간 다음 버서커를 발동 시킨다. 일정시간후 비가 오기 시 작하니 마법사들은 처음부터 마법 을 모으기 시작한다. 모으기 도중 비가 오면 다른 행동을 하면 그때 까지 모으던 것이 무산되므로 다 른 캐릭터의 행동이 끝이 나면 스 페이스바로 턴 넘기기를 한다.

5. 全

180턴 후에 일저매가 등장하므

아무 행동을 안 하고 있어도 좋다. 일지매로 한조를 공격하

로 그때까지

마법사의 특성에 맞는 로드와 오 에 그리 어렵지 않게 클리어 가능 버서커화 시키고, 반다이크가 뒤 이 요새로 진입가능한 곳이다. 이 곳의 벽을 부수고 진입하도록 한 마법사를 최대한 활용하는 마법 역시 전과 마찬가지로 에이스 다. 이곳 역시 마법대전으로 전체 마법만으로도 승리 가능하다.

[사이럽스]

분 다카마와 동일하다.

7.대평원

초반에는 쿤의 연속마법으로 밀 리지만, 카메오의 희생으로 전세 가 역천된다. AI로 만으로도 어길 수 있다.

6 새막풍

7.트리시스 사막

대전투는 그리 어렵지 않으므로 그냥 클리어한다.

2. 사박전투 (1)

이번도 마찬가지이므로 카메오 등 전체마법으로 해결.

3.사막전투 (2)

다이커스와 반다이크로 승부한 아군 NPC들이 강력하기 때문 다.썬더엑스를 가진 다이커스를 하다. 아군 궁수들이 공격하는 벽 에서 보조해주면 된다. 물론 모든 캐릭터를 다 쓰면 더욱 쉽다.

4.사막전투 (3)

회오리 때문에 전체마법을 쓸 수도 없고 몬스터 들은 강력하다. 유일하게 활약하는게 일지매다. 빈민촌에 썬더 엑스가 숨겨져 분신을 시킨 후 하나의 적을 크리 있다. 다이커스에게 장착시키자. 티컬이 날때까지 집충 공격하자. 사이럽스에서 파는 물건들은 대부 크리티컬이 나면 아무리 에너지가 많은 적도 HP가 1로된다. 적을 전멸, 혹은 동쪽 끝까지 가면 클 리어 된다.

5. 사박전투 (4)

이쯤되면 피로애 지친 아군들이 하나둘씩 낙오된다. 역시 일지매 로 크리티컬을 기대하고 언데드 몬스터들은 반다이크의 힐 마법으 로 불리친다. 역시 동쪽 끝까지 가면 클리어 된다.

6. 사막전투 (5)

이벤트 전투, 아군은 패하고 라 시드와 몇몇 병사만이 탈출한다.



크라켄은 클로토 없이는 클리어 할 수 없다



크로우와와 수련 끝에 라시드는 영웅으로 성장한다



7.성왕의 길

크로우와의 만남

거의 이벤트에 가까운 전투다. 적의 어째씬에게 빼대면 그릇우가 등장이어 책을 전할 시킨다

드레곤보레스 선택

1이 된다. 만열 용어제지 있다면 레벨 全運때마다 기본능력자가 2개 된다. 변쯤 죽어 었는 전값은 개별업용이다.

미라이트

시타리오 상으로 능력치는 변항없아 레발만 초기었된다. 장착됐던 수련검을 원래있던 경으로 바꾼다. 1층에는 글로우가 작을 치쟈해주니 글로우에게 경험처를 뺏기지 않게 주의하자, 2층에서는 건지도 혼자 싸우므로 정량통을 이나씩 유인이야 처리한다. 라시드의 관병업을 위해서 적을 전열사카도록 한다. 이미부터 병룡 차비르겠 부병

8(1) 항로개척 8(2) 성검탐색

8(1).항로개척

[다카마]

새로운 캐릭터 등장으로 모두 레벨이 낮다. 처음부터 플레이하 는 느낌으로 시작한다. 다카마 마 을에서는 카자에게 활을 주고 궁 수로 전식시키고 마하라자는 가드 로 전직시킨 후 희생으로 에너지 회복에 주력한다.

1. 余

카자가 사망하면 끝이 나므로 카자는 뒤에서 활로 엄호만 한다. 슈리가 등장하면 대시로 카자일행 을 빨리 돕도록 하자.

[바란 마을]

장궁과 이글러 정도만 챙겨 놓 는다. 여관 2층으로 가면 라르고 와의 이벤트가 발생한다.

[브리드 마을]

페넬로와의 태양석에 관한이벤 트가 있다(라르고 이벤트 발생 후). 라르고와 페넬로 이벤트를 거쳐야, 태양의 신천으로 들어갈 수 있다.

2.비욘디나르 강

산적 두목을 해치우는게 목적이 다. 얼마 있으면 비가 오므로 대 시를 활용하여 가능한 빨리 이동 한다. 산적 두목은 의외로 강력하 니 함부로 덤비저 말자.

3.태양의 식전

준비해 놓은 수련검을 착용시킨다. 수련검의 특성상, 레발업말師따다 기분능력치가

슬라임은 왠만하면 상대하지 않 는 편이 좋다. 슈리 등 이동력이 좋은 캐릭터로 대시를 이용하여 태양석만 갖고 빠져나온다. 태양 석을 브리드마을의 패넬로에게 주 면 다카마 항에서 출항할 수 있 다.

1.썬더둠 요새

역시 부서지는 벽이 포인트다. 이곳을 확실히 지키고 파워업한 라시드로 적의 리치를 죽이면 된 다. 적의 암흑마법사들은 강력하 지만 전체마법이 없고 블랙홀올 남발하므로 MP가 떨어진 후에 공 격한다. 문제는 하단의 적 스나이 퍼 4명이다. 미끼로 끌여들여 아 군 궁수와 비로 처리한다. 선불 리 접근했다간 라시드도 한턴에 당할 수 있다. 전투가 끝이나면 다카마항에서 여관을 이용하고 아 이템을 구입한다.

저크에게는 방패를 사주고 로빈 은 힘의 반지가 있으면 이글까지 전직할 수 있다. 다갈로 돌아갈 때는 아스타니아의 다린 마을에서 배를 타고 다갈 아래의 바스라함 으로 간다.

[다갈]

다시 용병을 모으고 무기를 재 정비 한다. 사카라 마을에는 워리 어들이 숨어 있으니 대화하면 용 병으로 쓸 수 있다.

2. 叶도

3번의 전투가 일어난다.처음 2 번의 전투는 라시드의 초필살기로 3번째에는 클라리스가 파티로 들 어온다. 시작지점 근처에 있는 위 리어들은 무시하고 클라리스를 먼 저 구하자.

3.마탐

라시드가 주축이 되어 싸운다. 마법사들은 뒤에서 전체마법을 써 주고 라시드는 초필살기와 [비]로 싸운다. 이루스에게는 함부로 접

근하지 않는다. 잘못하면 라시드 가 한턴에 죽는 경우도 있다. 라 시드와 로빈이 함께 떨어졌을 때 혼으로 벽을 뚫고 로빈을 구하도 록 한다. 성검은 어느 캐릭터가 획득해도 상관없다. 성검을 얻은 후 출구로 다시 돌아와야 하니 출 구 주위에 기쉬네 등 아군 캐릭터 한명을 세워 놓는다.

9.블루시드

7.머매니안 오션

해전에서는 방향전환을 마음대 로 할 수 없으니 주의한다. 범선 은 옆방향으로는 대포를, 갤리선 은 모든 방향으로 화살을 쏜다. 알시온의 범선을 해적두목의 갤리 선과 마주보게 하면 선상전투가 벌어진다.

2.크라겐과의 전투

이벤트상으로 이길 수 없는 전 투다.

10.신들을 찾아서

바스라항을 통해서 다린항, 팬 드래건의 다카마 항으로 간다. 머 메니안 오션에서는 이벤트가 발생 하여 알시온이 파티에 들어온다.

[소코마올]

마을 사람과 대화하면 화룡에 관한 정보를 얻을 수 있다. 촌락 속에 묠니르가 있으므로 꼭 찾도 록하다

1, 하변

특정 마을 사람과 대화를 해야 만 갈 수 있다. 이곳을 먼저 가지 않으면 폴라크라켄을 클리어하기 가 불가능 하다. 고렘들과 정령들 이 싸우고 있는 곳은 조용히 빠져 나간다

[노테치마율]

있다.

2.화룡궁

두번째 동굴에서는 용암이 흐르 는 곳이 출구다. 화룡과의 전투는 배리어를 사용한다. 기쉬네나 데 니스 등 회복마법사가 꼭 있어야 한다. 클로토는 죽으면 시나리오 가 끝이 나니 가능한 화룡근처에 서 멀리 떨어져 있도록 한다.

3.폴라크라켄

간단히 클리어 된다.

4.블루시드

해적들과의 천투가 시작된다. 해적들은 수는 많지만 개개인의 능력은 형편없다. 라시드의 빙룡 소환과 기쉬네의 메테오면 거의 괴멸상태로 만들 수 있다. 전투도 중에 철산고가 해적에게 둘러쌓여 있는 것을 볼 수 있다. 대시로 빨 리 접근하여 주위의 적을 해치우 고 철산고와 접촉하면 동료로 들 어온다. 마지막 전투에서는 비가 온다. 비가 오면 전격계열의 파워 가 상승하므로 스톰브링커를 사용 하도록 한다. 여기저기 무당들이 숨어 있으므로 게임 초반에 적의 위치를 확실히 알아놓아야 나중에 남아 있는 적을 소탕하느라 고생 하지 않는다.

11, 천공의 아성

I 다하

해적을 소탕한 일행은 항해중 해적의 습격을 받고있는 카쟈일행 울 만나게 된다. 위험에서 구하고 나면 알시온의 일장훈계 후 카쟈 일행과 백옥당이라는 검사를 동료 로 삼을 수 있다.

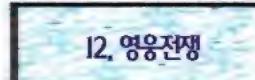
[봉인지]

봉인지는 총 3개가 있는데 봉인 지를 지키는 고렘들은 느리지만

매우 강하니 조심해서 상대한다. 클로토에 대한 정보를 얻을 수 3군데의 봉인지를 모두 클리어해 야만 천공의 아성으로 들어갈 수 었다.

[천공의 아성]

천공의 아성에서는 안타리아의 고대의 신들이 남긴 메시지를 해 석하게 된다. 그것에 따르면 안타 리아는 시공저편의 아르케 라는 행성에서 온 탐험대가 개척한 행 성으로서 이곳의 생명체 특히 인 간 는 아르케인들에 의해 창조되 었다는 것이다. 신들의 메시지를 클로토만 있으면 이벤트적으로 들은 다음에는 이 천공의 야성을 조종할 수 있게 된다.



1.다갈

천공의 아성을 손에 넣게된 라 시드가 다갈로 돌아가 보면 다갈 은 제국의 공격을 받고 있다. 쿤 을 빨리 처리하지 않으면 전체마 법의 연타에 고생하게 된다. 포위 된 드라우프니를 구하고 적을 전 떨시키면 이제부터는 아론다이트 를 쓸 수 있다고 한다.

[천공의 아성]

천공의 아성은 그 자신을 다시 클릭하면 안에 있는 용병대기소로 가게되니 용병을 재충원시키고 커 티스로 향한다.

2. 요새

요새에서는 디아블로가 기다리 고 있다. 처음에는 고전하지만 곧 이어 아리아나등 증원이 온다. 아 리아나의 필살기 심로 디아블로만 처치하면 간단히 클리어 가능하 T-

3.아스타니아

아스타니아는 이루스가 주둔해 있는데 전투중반까지 비가 오므로 고전이 예상된다. 초반이후에 나 오는 일지매를 잘 활용하자, 전투



를 하다보면 랜담이 와서 도와주 게 되고 전투 후에는 듀랜달이라 는 칼을 얻게 되는데 알시온의 애 검이니 장착하자.

4.패드레건

팬드레건에서는 대전투 전쟁모 드 가 벌어지게 된다. 대전투 후 에는 팬드래건 성내에서 전투가 벌어진다. 성내에서는 칼스 한명 과 싸우게 된다. 칼스와 둘 이상 이 싸우게 되면 천지파열무 를 사 용하니 조심하자, 1대1의 차륜전 으로 승부를 가르는 것이 좋다. 정 안되면 아라아나의 심으로 간 단히 끝을 낼 수 있다.

5.트리시스

칼스를 물리치고 트리시스로 가 면 카심이 마장기를 이끌고 나와 있다. 각 부대를 물리치면 카심과 보통전투맵에서 승부를 가르면 된 다. 일단은 마장기는 마장기로 상 대한다는 원칙을 세워두고 싸워야 한다. 카십을 물리치면 도망가버 리고 게이시르 제국으로 갈 수 있 다.

6.게이시르

제국으로 가면 제국요새에서 싸 워야 하는데 4천왕전원이 다 등장 하는 골치아픈 전투이다. 일단 시 작위치 주변의 킬러들을 조심하고 시작하자마자 쿤이 전체 마법을 쓰기 때문에 아군의 피해가 크다. 전투시작전 다카마 마을로 가서 모두 엔젤더스트를 장착하자, 쿤 은 아리나아의 심으로 처리하고

나머지들은 라시드와 GS로 천천 히 끝을 내면 된다. 야이스 드레 곤과 선라이트면 대부분의 적을 몰살시킬 수 있다. 칼스만 전투불 능상태로 만들면 클리어된다.

13 마검소환

제국요새를 클리어하면 전편의 마지막 장이다. 제국측에서 이올 린왕녀의 목숨을 담보로 휴전협정 을 제의하게 되고 그 대표로 GS 가 나선다.

1. 草교

회담장에서 기다리고 있었던 것 은 이올린으로 변장한 쿤이었고 GS는 포위되고만다. 최대한 빨리 아수라들을 빠져나가면 수많은 제 국기사들과 상대하게 되면 스타이 너로 각성하게 되고 각성하면 압 도적인 파워로 빠져나가게 된다.

2. 황가의 비역

초기의 기간테스 동굴과 구조가 비슷하다. 막힌동굴도 상당수 있 고 맵의 크기도 상당히 큰 편이 다. 적은 그리 강한편은 아니니 빨리 진행하도록 한다.

3. 드래곤 브레스

역시 동굴 던전이다. 중간에 출 구도 없고 용암만 흐르고 있는 곳 이 있는데 용암 왼편을 잘 조사해 보자, 이벤트적으로 다음맵으로 진행할 수 있다. (다음모에 제속)



초음속퀴즈

문제: 버설캅2에 관한 문제입니다, 이 개입은 약케이트의 느낌을 그대로 심어놓 은 듯한 인상을 주는데요. 문제입니다. 3 스테어지인 지하철 안에서 분기가 일어납 니다. 아케이트 라인과 또 하나의 분기점 은 무어라고 쓰여있을까요?

보 내 실 곳 : 서울시 정희동 3가 29~16 윤민별당 2층 월간 계양생포 [초옥속 퀴즈]

담당자 앞

감: 1997년 1월 20일 당점자 발표 : 게염점표 97년 3월호

샘프게시판

조음속 퀴즈 정답 : **바이오 하자**드

권인테 / 서울시 서초구 장원동 한산2자 APT 108-1205 현지환 / 서울시 노원구 상개9동 보람 APT 202-1507 ▶ 이상 2명에게는 IBM PC 디스켓을 드립니다

정담:이오리스(EOLITH) 크시나 퀴즈 경품탁기

성영화 / 경기도 균보시 급성동 728년지 약상 5명에게는 이모리스에서 제작한 스크 김선수가 원진광역의 부장구 부장 15 리망헌터(모작)를 드리겠습니다 사호전 내서울사 시대문과 명천통 49~28

조기원 / 태구시 종구 용전등 55-40 4/5 당을보기 부산의 시탁구탁 전2등 308~189 한동준 : 서울이 동대문구 달십리 2등:177~9: 본용준 / 경기도 성남식 분당규 구덕종 34~28

의상 5명에게는 의오라스에서 제작한 영속 교리를 드러졌습니다.

용명일 / 명남 광역시 구선등 40~3~

CHME CHAMP GIFT GAME CH



김말권 / 서울식 청복구 석원 2등 300~25

반상감기 양매도 꾸리를 교문에 16+30

















5등:SFC-14



IBM PC CD-ROM 게임(2명)

한정남 / 대구시 중구 남산 4동 2945-3번지

버혈확이터2 공략본(5명)

안정규 / 석울시 서초구 서초 4동 극동 APT 15-210

김현팔 / 석울시 영등포구 도럼 1동 13〇-41 호 7/8

신경훈 / 부산시 금정구 구석동 무지계 APT 나동 606호

유세면 / 석울식 강석구 학극 6동 1101-16 변작 102호

경준구 / 경기도 수원시 장안구 피청동 559-7

문제 : 난자 그리고 깜박들의 세약을 잘 표현한

사무락이 시리즈 1탄으로 부터 세월이 흘러 4탄

매시 젊을 어었습니다. 기동안의 사리즈마디 부제 가 생각가 다른게 불었었습니다. 그램 문제합니

다. 사무락이 세소만의 일본 부제의 우리나라 부제

양진무 / 서울시 구로구 개봉3동 358~14

최영호 / 명북 경주시 통전통 733~237

김광훈 / 서울시 성동구 행당 1동 96~23

운약 발라 1O1호

각기 적어주십시요.

캠프점수 500점(10명)

≥ 앙케이트 조사에 성의껏 답해 주신 분

박영민 / 부산식 연세구 기재 1동 351번지 9/2 오이록 / 경기도 수원시 장안구 연무동

253-22 김환철 / 경북 포망시 송도통 447-13 연준렬 / 경원도 노함동 인리 APT

102-1004 조호만 / 서울작 노원구 중계 3동 511/2 시영

APT 410-707

성책원 / 석울식 석조구 반포 APT 69-301호 전영선 / 전북 전주시 덕진구 우이동 우아 APT 18-105

김경식 / 충남 논산시 광석면 사월리 3구 46 주부원 / 경남 정원시 기용정동 주공 APT 132-203

김남규 / 석울식 도봉구 방학 1동 685-20

발 표 : 게임샘프 97년 3월호 샘프게시판

메감일: 97년 1월 20일^메전

정 답 : 데드 오이 얼리이브

박준엽 / 김에시 구산동 308-10

216/3

한진호 / 인천시 남구 주안 8동 14〇5번지

이동근 / 석울식 강남구 개포동 1단지 102-112

이상 (문역기는 세상파막() 문학문을 드립

정답자 1명을 추첨하여 슈퍼컴보이 컨버터 팩을 드리리겠습니다

46

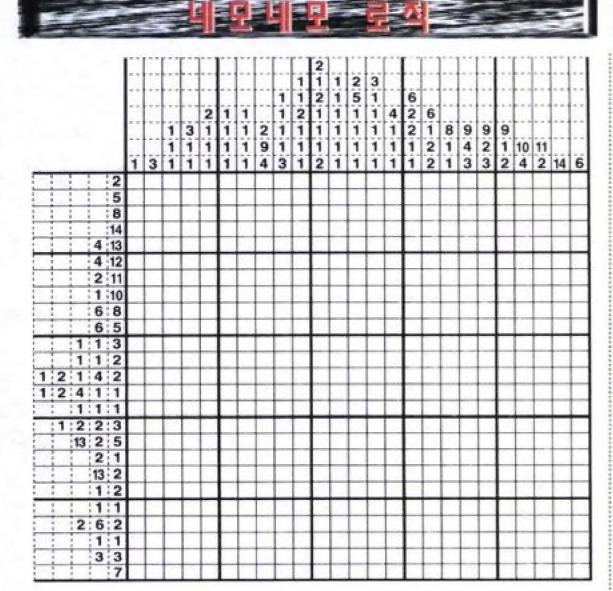


21/5



이 코너는 재수가 좋아서 1등으로 뽑히면 18M PC게임 디스켓도 얻을 수 있고 챔프정수도 받을 수 있는 독자들을 위한 코너입니다. 또한 1년치 챔프 티켓을 모으신 초 열성 아독자에게는 챔프 점수 1,000점도 드리고 있습니다. 독자 여러분이 응모하여 획득하신 챔프정수는 6개월치 선물 대방좋이 실시되는 97년 5월호까지 계속 기록됩니다.

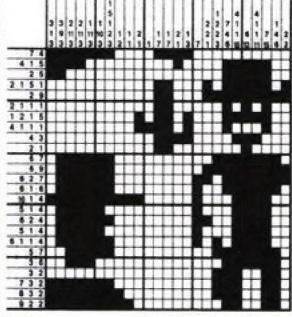
획득한 펌프점수의 기한은 광관 4주년호 (96년 12월호)부터 97년 5월까지 이미 선물 당점자는 발표일로부터 1개월이 지나면 무호저리 됩니다.



위의 문제를 풀어 보내 주시는 분 중 10명을 선정해 5명은 IBM PC 게임 디스켓을 드리고 나머지 5명에게는 챔프점수 500점씩을 드립니다.

보내실곳: 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 게임샘프 [네모네모 로직] 담당자 앞

작년호 비윤네만 문제 정원



지난자 대관네판 문의 병합이는

정문수 / 서울시 경통구 천호 3통 210-7 김희경 / 대구. 남. 대명 9동 465-12번지 전중원 / 경기도 성남시 수내동 푸른마을 신성 APT 310-1601

박산민 / 서울시 강남구 개포동 12번지 대성 APT 3O1-3O8

조용의 / 석울시 강동구 전호 1동 82-8호

● 이상 5명에게는 네모네모 3탄 단행본을 드리겠습니다.

나서정 / 대구시 달성군 목포면 강림 2동 335번지

제임문의 서비스 중단

 게임생프의 게임문의 서비스전화가 지난 3월 2일부로 중단됨에 따라 슈퍼컴보이 게임 에 대한 문의 사항은 천리안 계임챔프(GO champg)를 접속한 후 12번 게임샘프에, 13번 자유게시판에 (1번 슈퍼컴보이)에 올려 주시면 성심성의껏 답변에 드리겠습니다.

게임책프 필자 모집

게임챔프에서는 개임 공략 필자를 모집합니다. 부문은 16비트기(SFC, MD)/자세대기(SS, PS)/아케이드/BM PC입니다. 게임경력은 3년 이상, 나이는 17세 이상, 챔프팀 박현선 (O2-7O2-3213~4)에게 연락 주세요.

백장용 / 청주시 홍덕구 봉면동 1720번지 배진현 / 대구시 수성구 만촌 2동 1001~16번지 김수영 / 안천시 남동구 만수 4동 주공 APT 409~ 1504호

박 현 / 석옮시 도봉구 방학 2동 636번지 22/8 영삼 빌라 4동 206호

●이상 5명에게는 샘프점수 500점씩 드리겠습니다.

FT GAME CHAMP GIFT GAME



속이 꽉 찬, PC 게임지

이번호 놓치면 97년 내내 후회한다!!!

윽!! 이번에 또 사고친 대한민국 최고의 PC 게임지!

COMMAND

BED ALERT

引与引力之2

공략/고/에이의 참두미차

पिन्निभाग

공략노하우 / 속시원한 엔딩의 해결책

삼국지 5 한글판/ 튬 레이더

완벽공략

- 헤어로즈 오브 마이트 앤 매직 2
- 마스터 오브 오리온 2
- 사국연의 2
- 이 시디케이트 워즈 -하퍼

독점에임특집 / 국산최초 원95용 전략/시뮬 1스톤액스

97년

신년특대호 원호

충무공전

특별부록 전원증정

정의고 알먹는 일석실조 산년호 특별정품 CD부록보기 적신 데모게임+유틸리트모음 +국진 대표를 리알트일 전략시뮬 정품 게임 부

PC GAMER 독점기사특약

값 6,900원(정품CD부록 포함)

1997

96년 한해 동안 저희 천리안 게임챔프와 인포샵 게임챔프를 사랑해 주신 여러분들께 감사드립니다. 지난 한해 동안 보다 완벽한 서비스를 제공해 드리지 못한 점을 사죄 드리오며 새해에는 보다 알차고 빠른 정보와 성숙된 모습으로 찾아뵙겠습니다.

새해 복 많이 받으십시오.



인포샵 게임챔프 접속방법

1) 01410에 접속한 뒤 약부호 'nice'를 입력한다.

- 2) NICE정보내에서 'GO CHAMP'를 입력한다. 또는 34번 '게임챔프'를 선택한다.
- 3) 게임퀴즈나 게임챔프가 실시하는 각종 이벤트에 참가하고 싶으신 분들은 '이용안내'코너에 들어가 자신의 ID를 만드신 뒤 참가하시면 됩니다. (ID 개설 비용 공짜)



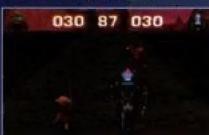




SBS생방송 날이다 호텔 이제 PC CD-ROM으로 만나세요.







시용환경

- Windows® 95 전용滞
- Windows * 95 오토플레이 지원
- 펜트엄 75이상, 16MB RAM
- SV(A 그라핌 카드(640×480, 하이칼라)
- 사운드 블래스터 호환 사운드카드
- 2世輪 CD-ROM DRIVE®は
- · oELLY 40MBoly

권장소비자기격





안겨레정보통신

서울특별시 강남구 논현동 216 14 한일B/D 5층 TEL 3444-3721 FAX 3444-3728





